

REPORTAJE

**VIRTUAL
REALITY EXPO
ENTRA EN LA
NUEVA ERA
VIRTUAL**

Sólo para adictos

**INDYCAR
RACING**



**GENUINO
SABOR
AMERICANO**

**SPACE
QUEST V**



**Claves para resolver
la más "sucio"
aventura de
ROGER WILCO**

INFORME

LA INFOGRAFÍA EN EL CINE DE ANIMACIÓN

**CINE NEGRO
EN TU ORDENADOR
SAM & MAX**

**YA ESTÁ AQUÍ
LA ÚLTIMA
SUPERPRODUCCIÓN
DE LUCASARTS**

**LITIL
DIVIL
UN JUEGO
DEL
DEMONIO**



3

SE

MEGA

TRES VECES

¡Ha vuelto! ¡El único! ¡El irrepetible! ¡El arrollador! ¡El indiscutible!
¡El héroe más admirado de las consolas planetarias, dispuesto a hacer sombra
a su propia leyenda en una nueva y apoteósica aventura!
SONIC 3. ¡EL SONIC que te hará olvidar a los anteriores!

¿Eres rápido de coco?
¡Apúntate 3!

¿El cuerpo te pide acción?
¡Apúntate 3!

¿Te enrolla meterte en líos?
¡Apúntate 3!



¡Todo un nu

3



3

GA
DRIVE

MAS SONIC

Ve a reservarlo a la velocidad de SONIC
y ... ¡¡ apúntate 3 !!

No esperes a que se agote. SONIC 3 es muy goloso y puede que más de uno se quede con las ganas. Para que ese no seas tú, te lo hemos puesto muy fácil.

Recorta el cupón de este anuncio, y llévalo completamente relleno a tu tienda favorita.

Al entregarlo te darán el resguardo sellado que acredita tu reserva. Sin más.

¡¡Ya no se te escapa SONIC 3!! Y ahí no acaba la cosa. Al canjear tu resguardo por el juego te llevas además un triple regalo.

Algo único de SEGA, totalmente gratis:

Un Maxi Poster SONIC 3, un adhesivo térmico y una original camiseta exclusiva, que causará sensación entre tus colegas. ¡¡Apúntate 3!!

Por cierto ¿que ellos aún no se han enterado?

Pues les haces fotocopias del cupón en blanco y que reserven su SONIC 3.

¡Rápido!. El 3 del 3, SONIC 3 te estará esperando.

¿Qué otro día podría ser si no?



SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

Del 3 al 24 de Febrero, tienes 3 semanas para reservar tu SONIC 3 y conseguir un exclusivo Pack con 3 regalos irrepetibles. Rellena las dos partes de este cupón e infórmate en tu tienda. Esta reserva no requiere ningún desembolso.



(Sello del Establecimiento)



NOMBRE _____

NOMBRE _____

DIRECCION _____

DIRECCION _____

_____ C.P. _____

_____ C.P. _____

POBLACION _____

POBLACION _____

TELEFONO _____

TELEFONO _____

SEGA

SEGA

Numero uno!

LANDS OF LORE

THE THRONE OF CHAOS

**SIENTE EN
TU PIEL**

**La
Auténtica
Carrera
IndyCar™**



F El Ejército de las Tinieblas está invadiendo el reino. El Rey Ricardo muere. Y Scotia, en su desesperada búsqueda de poder, ha devastado todo. Quiere el trono, las tierras, el poder,... **TODO.** ¿Serás capaz de detenerla? ¿Te atreves?



INDYCAR™

R A C I N G

**Westwood
STUDIOS**

**PAPYRUS
PUBLISHING, INC.**



LA
PIRATERIA
ES DELITO

Distribuido por:

Arcadia
SOFTWARE



© 1993 Westwood Studios. Todas las marcas registradas de Indianapolis Motor Speedway Corporation, bajo licencia exclusiva de Championship Auto Racing Teams, Inc. © 1993 Papyrus Publishing Inc. Todos los derechos reservados. Papyrus es una marca registrada de Papyrus Design. Arcadia es una marca registrada de Arcadia Software. La Piratería es Delito. © 1993 Virgin Games Ltd. Todos los derechos reservados.

SUMARIO

6

LITIL DIVIL

¡Vete al diablo!... Muchas de vasatros "escupiréis" esta expresión mientras intentéis llegar a los cielos, desde el purgatorio de vuestras conciencias, venciendo al pequeño Lucifer que se escande en «Litol Divil». Mucho cuidado, podéis dar con vuestras almas en el infierno...

13

SAM & MAX



¿Qué hay de nueva muñecas? Esta será más a menos la que os digan los das protagonistas de la última aventura de LucasArts. Un sabuesa y un caneja, Sam y Max, que, en el mejor estilo del más pura

cine negra, se meten a investigar todo tipo de casas, par muy complicadas que sean. Lucas está decidido a pasar toda su fantasía cinematográfica a nuestros ardenadores. Y la hace par medio de unas excelentes aventuras gráficas que están a la misma altura técnica y argumental que cualquier obra maestra del Séptima Arte.

28

REPORTAJE: LA INFOGRAFÍA EN EL CINE



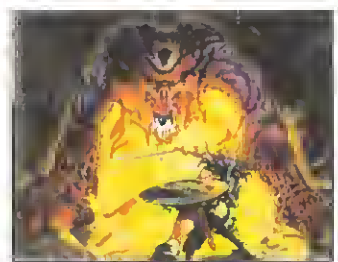
¿Quiénes de vasatros no habéis vista películas como «Fergully», «La Bella y la Bestia» o «Aladdín»? Seguro que prácticamente todos habéis asistido a esos espectáculos de animación y calar que nas afrecen las películas de dibujos. Estar atentas a estas páginas

porque as vamas a explicar muchas de los secretos de esas filmes, y la "culpa" que la infografía tiene en todo esto.

28

MANIACOS DEL CALABOZO

Todo está muy oscura. Además, hace mucho, mucho frío. Espantosos seres quieren hacerse con mis entrañas y muchos personajes, con las que intenta hablar, no me hacen caso. Ya



no se qué hacer para sobrevivir en este infierno... Mi única esperanza es Ferhergón. Seguro que acude a mi auxilio si le manda una carta. Además alguien me ha dicha que presentará «Dungeon Hack».

36

MICROMANÍAS



Entre "Vasatras, adictos micromaníacos", "Yo, Nexus 7" y "Nosotros, las locos de Micromanía" hacemos las Micramanías.

Das páginas de nuestra revista en las que echamos unas risas, par na echarnos a llorar... Aunque muy mala, esta última ha sida una brama (¿?). Tranquilas, que as pademas asegurar que las Micramanías de este mes son más divertidas que este pequeño comentario...

52

SPACE QUEST V



Muchos dicen que es la aventura más sucia del aventurera (¿?) más limpia (¿?) de la galaxia. Nasotros, canocedores de sus dotes higiénicas por todas las entregas que hemos vivido de

la serie "Space Quest", sabemos que Mr. Wilco es un chico que brilla más que la patena, cuanda sigue nuestros consejos para completar sus aventuras...

60

VIDEOCONSOLAS

Vamos a ver qué tenemos para hoy. Pues empezamos con la que ilustra estas líneas, es decir, «Toejam & Earl, Panic an Funktran». De aquí saltamos a «Rabacap vs. the Terminator», «Super Empire Strike Back» y «Renhoek & Stimpy». Pera en este salta no nas alvidamas de «Batman, the Animated Series», «Silpheed» o «T.M.N.T., Tournament Fighters». Y para acabar bien con las videoconsolas lo hacemos con «Sunset Riders» y «Asterix and the Secret Mission».



MICRO

Sólo para adictos

A la hara de apastar, siempre la hemas hecha par la acción. Para na perder las buenas castumbres as presentamas en este número un mantón de programas que garantizan emacianes fuertes. Camenzamas can «Sam & Max», una aventura en la que LucasArts da el papel protagonista o un sabueso y un coneja; ambos dan mucha juega en una historia que es cosi uno película de cine negra. El atra titula estrella de nuestra número es «Star Trek: Judgment Rites». Uno nuevo entrego de lo clásica serie de televisión, que hará las delicias de todas los "trekkies".

L as infiernas as esperan en «Litol Divil», un Megajuega que arde en estas fechas tan heladaras. Su prtagonista es un diabilla que hará toda la pasible parque na lleguéis a las cielas de la victaria. Y las atras prgramas que también "se salen" este mes son grandes simuladores -«Flight Simular 5.0», «Rebel Assault»-, excelentes JDRs -«ShadowCaster», «Might & Magic III»-, realistas juegos de lucha -«Metal & Loce»- y excitontes programas departivas cama «Winter Olympics», «Kasparov's Gambit» a «IndyCar Racing».

E mpezar ha sida sencilla par la calidad de las juegos que as presentamas. Pera es que acabar va a ser más fócil aún porque la hacemos can nuestras seccianes "clásicas", entre las que destacamas: Consalas, Punto de Mira, Micramanías, Maniacas del Calabaza, Tecnamanías, S.O.S. Ware, Cargadares, Panarama... Y el punta final la panen las nuevas tecnalagías: La Infografía en el Cine y Virtual Reality Expa san una muestra evidente de que apastamas par el futuro. ¿Nos ocompañáis?

10 ACTUALIDAD

Nada se nos escapa dentro a fuera de nuestras fronteras.

16 STAR TREK

Nuevas aventuras en PC de la legendaria serie de televisión.

23 PUNTO DE MIRA

Siempre fijamos nuestra visión en los programas más interesantes. Pero eso sí, es una mirada crítica.

30 SHADOWCASTER

Un JDR única en el que nuestra personalidad se transforma.

32 VIRTUAL REALITY EXPO

Nada puede parar ya a la Realidad Virtual. Y nosotros menos aún.

38 TECNOMANÍAS

Tecnicismos aparte..., es una de nuestras secciones más prácticas

39 S.O.S. WARE

La salvación para todas aquellas que nas escribís desesperadas.

40 WINTER OLYMPICS

La mejor del invierno es poder disfrutar de las deportes que durante el mismo se practican.

41 METAL & LACE

Una nueva aventura semierótica de los creadores de «Cobra Mission».

42 REBEL ASSAULT

La saga de «La Guerra de la Galaxias» ataca de nueva.

44 INDYCAR RACING

Sin duda, se trata de uno de las mejores simuladores de caches.

47 KASPAROV'S GAMBIT

¿Serás capaz de eliminar al campeón de campeones?

48 MIGHT & MAGIC III

Un Juega de Raí mítico dande la haya, en su tercera entrega.

50 FLIGHT SIMULATOR

A estas alturas, suponemos que sobra cualquier presentación del clásica de la aviación que llega en una nueva y sofisticada versión.

59 CARGADORES

Aunque casi siempre está al final, sabéis que san muy importantes..

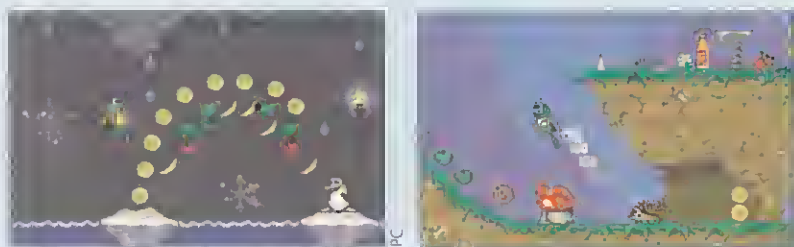
66 PANORAMA

Además de cine y música, esta vez as propanemos participar en un concurso con mucho rock.

Edita HOBBY PRESS, S.A. Presidente María Andrujo. Consejero Delegado José I. Gómez-Centurió. Director Domingo Gómez. Subdirectora Cristina M. Fernández. Director de Arte Jesús Caldeiro. Diseño y Autoedición Carmen Santamaría, Oscar López (Ayudante). Redactor Jefe Javier de la Guardia. Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones). Secretaria de Redacción Laura González. Directora Comercial María C. Perera. Coordinación de Producción Lola Blanco. Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania). Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Antonio De Cárcer, Anselmo Trejo, Santiago Ence, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente. Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid). Tel. 654 81 99 / Fax. 654 86 92. Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33. Distribución Coedis, S.A. Tel. : (93) 680 03 60. Molins de Rei (Barcelona). Circulación controlada por O.J.D. Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información. MICROMANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor. Depósito legal: M-15.436-1985. Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

flash

El cuento de la rana y el príncipe



La compañía Team 17 se está destapando en nuestro país con unos productos de gran calidad. Tal es el caso de su última producción para PC, que llevará por título «SuperFrog». Basado en el famoso cuento de la rana y el príncipe, el juego es un arcade de plataformas en el que tomaremos

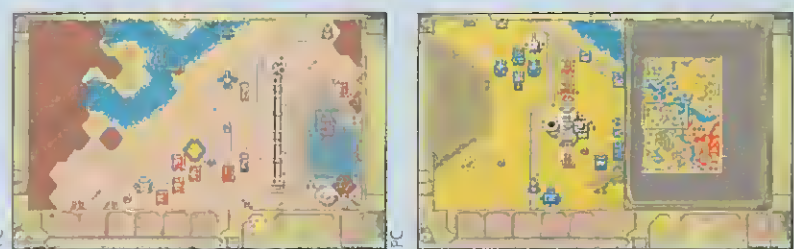
control de la rana, quien tras beber de un misterioso frasco se convierte en SuperFrog. Los escenarios por los que nos moveremos están repletos de colorido, y los movimientos son suaves y rápidos. Es decir, como si fuera una mezcla de Sonic y Zool, pero con su propia personalidad.

Maxis firma con Dro Soft

Maxis, compañía creadora, entre otros, de títulos tan importantes como «Sim City», «Sim Earth», «Sim Ant», «A-Train» o «Sim Farm», ha firmado un acuerdo con Dro Soft para la distribución de todos sus productos dentro de nuestras fronteras. En-

tre los lanzamientos más inminentes de la distribuidora figuran «Sim City 2000», la evolución del «Sim City» tradicional con gráficos en tres dimensiones, y «Unnatural Selection», ambos con fecha de lanzamiento para la próxima primavera.

La continuación de un clásico



Blue Byte, creadora entre otros de «Pro Tennis Tour 2» o «Battle Isle», tiene ya a punto la continuación de este último, que llevará por nombre «Battle Isle 2». Cerca de dos años han pasado desde el lanzamiento de «Battle Isle», y las innovaciones son importantes. Por ejemplo, los escenarios son

más variados y numerosos, además, se han diseñado mediante técnicas de ray-tracing y a base de vectores en 3D. Asimismo, los programadores han incorporado al programa la llamada A.I. (Inteligencia Artificial), con lo «Battle Isle 2» puede convertirse en todo un reto para los aficionados a la estrategia.

MEGA juego ¡P

Quien más, quien menos, todos hemos tenido días malos. Incluso, hemos llegado a pensar que la vida puede convertirse, en determinadas circunstancias, en un verdadero infierno. Pero los que más saben del infierno, a la fuerza, son los demonios. Esos seres que, desde pequeños, nos han pintado con una curiosa imagen, ataviados de cuernos, patas hendidas y rabo en punta de flecha. Y la verdad es que no son tan malos como los pintan. Al menos, no todos. Bueno, por lo menos nosotros conocemos a uno que es un pedazo de pan. Eso sí, con muy malas pulgas, pero un pedazo de pan. Y si realmente queréis saber lo que es tener un mal día, prestad atención a todo lo que le ocurre al protagonista de «Litil Divil», la última locura de Gremlin.



LITIL

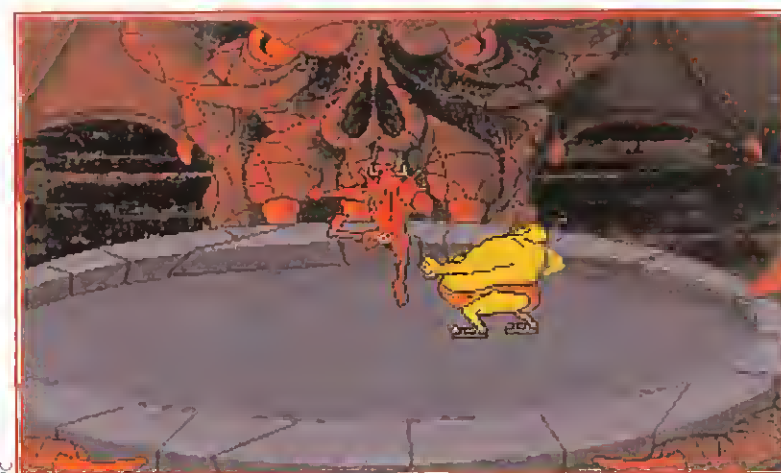
GREMLIN
DISPONIBLE: PC
T. GRÁFICA: VGA
ARCADE/AVENTURA

No penséis que al decir que «Litil Divil» es una locura estamos hocienda usa del término en sentido metafórico. El más reciente progromo de Gremlin es lo pruebo palpable de lo chifladas que están algunos progromodares, guianistas, o quien hoyo tenida la feliz idea de dar forma a este juega. Aventuras, hemos visto muchas. Arcades, atra tonto. Progromas que cambinen ombas géneras, ni nos acordamos... Pero alga ton olocodo, divertido y casi, cosi surrealisto cama «Litil Divil», prometemos que es la primera vez. Es muy difícil no sentirse atraída de inmediota par este juega. Su protagonista es un ser ton atípica como un diablo, un pequeña demonio coscarrobios más "salad" que el bocoloo de Islandia, al que le ho coído encima la misión de su vido, sin comerla ni beberla.

Tombiën es bastante pasible que estéis comenzanda a impacientaros, y que deseéis saber de uno vez porque (demanias) «Litil Divil» nos merece tantas elagios. Prestod otenciän y na as despistéis, yo que estamos, can grom probabilidad, ante una de las triunfadares de lo



Para acabar con los repelentes bichejos del Laberinto del Caos lo mejor es armarse hasta los dientes con armas tan temibles como..., un bote de insecticida.



Nuestro amigo Mutt ha sido entrenado para enfrentarse a cualquier peligro. Incluso es capaz de plantar cara, sin arrugarse, a un gordinflón luchador de sumo.

temporada que empiezo.

Y TODO POR UNA PIZZA...

El munda real no camprende tan

sólo lo que nasatros, pobres mortoles, somas capoces de olcanzar o camprender o oprecior con nuestos limitadas sentidos. Existe un submunda sabrenatural habitada

RECORTA Y ENVÍA ESTE CUPÓN A: MAIL Pº SANTA MARÍA DE LA CABEZA, 1, 28045 MADRID.

OFERTA ESPECIAL PARA LOS LECTORES DE MICROMANÍA
P.V.P: 2.995 PTS. ¡¡ESTE MES PUEDES CONSEGUIRLO
POR SÓLO 2.595!!

Si, deseo recibir contra reembolso el juego
«LITIL DIVIL» VERSIÓN PC (3 1/2")
al precio de 2.595 pesetas,
(más 250 pts. de gastos de envío).

NOMBRE Y APELLIDOS :
DIRECCIÓN :
POBLACIÓN :
PROVINCIA : C.P :
TELNO : Nº. CLIENTE :

or mil demonios!



UN HÉROE SALIDO DEL INFIERNO



NOMBRE: MUTT

APELLIDOS: Desconocidos.

EDAD: Desconocida..., pero confiesa más de 200 años.

ESTATURA: Más bien poca.

ESTADO CIVIL: Pero, ¿quién se va a querer casar con esto?

AFICIONES: La comida abundante, empujar viejecitas por las escaleras, quitar caramelos a los niños, pellizcar el trasero de las chicas..., un encanto, vaya.

CARACTERÍSTICAS: Dos cuernos; rabo en punta de flecha; mala leche; mal genio; mal aliento...; se hace querer, en definitiva.

JUEGO FAVORITO: Todo aquel que su protagonista sea el diablo de Tasmania

PELÍCULAS FAVORITAS: «El diablo dijo no», «Lucifer», «El corazón del ángel», «Gremlins» (I y II)...

par criaturas del averno, trastos, fantasmas, y demás parafernalia mística-festiva, tan típica de las cuentas de miedo. Allí, el Gran Conseja se reúne una vez cada mil

años para discutir temas que nuestras infantiles mentes jamás podrán imaginar. Como el de designar al encargada de recuperar de las profundidades del terrible Laberinto

to del Caos la..., ¿pizza mística de la abundancia? Sí, amigos. Sí. El orden de todas las cosas depende de algo tan banal como una pizza. Pero bueno, también hay que tener en cuenta que no se puede elegir alegremente al responsable de tan aterradora misión. Por esa, el Gran Conseja utiliza desde tiempos inmemoriales el infalible sistema de..., sacar la pajita más corta. Esta, humm..., ejem (parece que na estamos dando una).

Bueno, a fin de cuentas toda esto na importa demasiado (suponemos). Lo que de verdad importa es que, sea por el método que sea, el papel de héroe le ha caído encima a Mutt, el diablo más guasón y can más mala leche que haya pisado las calderas de Pedra Batera y sus alrededores desde hace una eternidad. Y en esas estamos cuando, de repente, nas sentimos transportados hacia las puertas del laberinto, donde nos espera..., ¡huy, lo que nas espera!

LABERINTOS Y MAZMORRAS

«Litil Divil» está dividida en cinco niveles extensísimos en las que se acultan más de cincuenta habitaciones que explorar. Cambina una perspectiva frontal en tercera persona, cuando deambulamos por los pasillos del laberinto del Caos en busca de objetos, tesaras, etc., can atras horizontales e isamétricas, que se muestran en pantalla al entrar en las distintas puertas y →

C O N C U R S O

MUTT dice que ha tenido un mal día ¿y tú?

A nuestro amigo le pasa de todo, pero tú no vas a ser menos. Te proponemos que nos envíes una carta y nos cuentes tu peor día...



BASES

1.- Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista MICROMANIA, que envíen el cupón (no valen fotocopias), junto con la carta que presenten a concurso a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS,S.A.
Revista MICROMANIA
Apartado de Correos 400
28100 Alcobendas (Madrid)
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO LITIL DIVIL

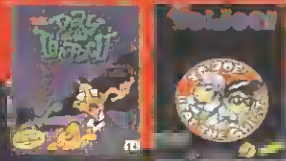
2.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos de 27 de Enero de 1994 al 24 de Febrero de 1994.

3.- La elección de los ganadores se realizará el día 4 de Marzo de 1994 y los seleccionados se publicarán en el número de Abril de Micromanía.

4.- De entre todas las cartas recibidas se elegirán tres que serán premiadas con un lote de programas de Erbe Software para PC. Estos son: «Jo Joe», «Space Quest V», «Quick it», «Day of the Tentacle» y «Police Quest 3». Otros cien serán premiados con una riñonera y una pegatina de LITIL DIVIL. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5.- El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.



El mejor premio para los 3 que más mala suerte tengan. ¡A ver si cambia esa racha!



Y para los 100 restantes desafortunados una riñonera exclusiva y una pegatina.

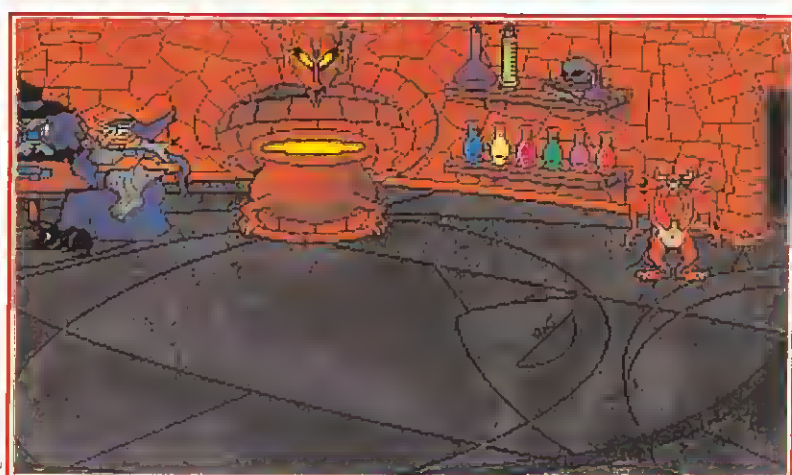


CUPÓN DE PARTICIPACIÓN «LITIL DIVIL»

Nombre y apellidos _____
Dirección _____
Población _____
Provincia _____ C. Postal _____
Teléfono _____



¡Ale hop! ¿Quién nos iba a decir que tendríamos que convertirnos en "campeones" de salto para poder superar las complicadas pruebas de «Litol Divil»?



Como en una película de dibujos animados, las situaciones que refleja el juego son tremendamente disparatadas. Por cierto, ¿para qué servirán esos frascos de ahí?

ENTRAMOS EN CONEXIÓN



Estamos en conexión directa con el futuro. Una puerta abierta al mundo de las comunicaciones, con artículos en los que te desvelamos todo lo que hay que saber sobre los modem: qué son, cómo se usan, todos los protocolos... Y por supuesto, nuestras secciones de infografía, POV, Windows, Curso de C, Taller de Gráficos, juegos...

También seis megas de información en dos discos de alta densidad, con una nueva versión del POV, demos jugables de «The Lost Vikings» y «Sam & Max», PFCON 2.0...

Pcmanía, una puerta abierta al futuro

modo, todo aquello que necesitemos para eliminar un enemigo o abrir una puerta, nos costará un buen puñado de rico dinerito contante y sonante. Por fortuna, parece que algún despistado ha ido soltando por los pasillos la herencia de algún tío rico que, en forma de tesoros y joyas, nos facilitarán la tarea. Como se puede ver, los programadores podrán estar atacados de las neuronas pero tiene buen corazón.

EL ARTE DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

Sin embargo, todo lo que hemos comentado hasta ahora será muy interesante y será muy emocionante, pero lo que de verdad es increíble (con todas las letras) es lo bonito, divertido y bien hecho que está «Litol Divil». Estamos ante un programa que nos hace olvidar de un plumazo todo lo que de malo hayamos podido ver en la pantalla de un ordenador en alguna ocasión, reconciliándonos con el software de entretenimiento y aquellos que lo hacen posible. Casi estamos por asegurar que nos sentimos como transportados a otro momento, en el que lo que primaba en este mundillo era la programación como método de diversión y capacidad de superación, cuando realizar un videojuego era todo un arte y el mercado aún no había llegado a estar tan inundado de alternativas entre las que el usuario podía elegir.

Algo que convierte a «Litol Divil» en un juego definitivamente precioso es que recoge toda la esencia de un "cartoon", un dibujo animado protagonizado por un personaje tan loco y delirante, Mutt, como pueda ser el mismo Bugs Bunny. Animaciones alucinantes y graciosísimas, unos enemigos ori-

ginales como pocos... en pocas palabras, el sentido del humor hecho juego. Sumemos a todo ello la excepcional ambientación, un sonido y unos efectos que acompañan a la acción de forma perfecta, una jugabilidad tan alta como podáis imaginar, un...

Bueno, podríamos seguir y seguir, y no acabaríamos de cantar las excelencias de «Litol Divil». Quizá lo único que puede resultar algo doloroso son los elevados requerimientos de sistema que precisa «Litol Divil»: cerca de treinta megas de disco duro y algo más de tres megas de memoria expandida, aparte de, por supuesto, la VGA para disfrutar de esos maravillosos gráficos.

«Litol Divil» está llamado a convertirse en un clásico. Su originalidad, su excepcional calidad y las horas y horas de diversión que os proporcionará lo harán un juego indispensable en vuestra colección.

F.D.L.

96

ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	92
SONIDO	90
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	96



Gráficos, sonido, jugabilidad, odicción..., todo alcanza unos niveles sobresalientes, y se adereza con una enorme dosis de humor.



¿Un hardware exagerado? Quizá, pero todo lo que tiene «Litol Divil» hace que no nos fijemos demasiado en este apartado.



Ya nos conoces. Como de costumbre, en los mejores videoclubs, grandes superficies, tiendas de cómics y de videojuegos.

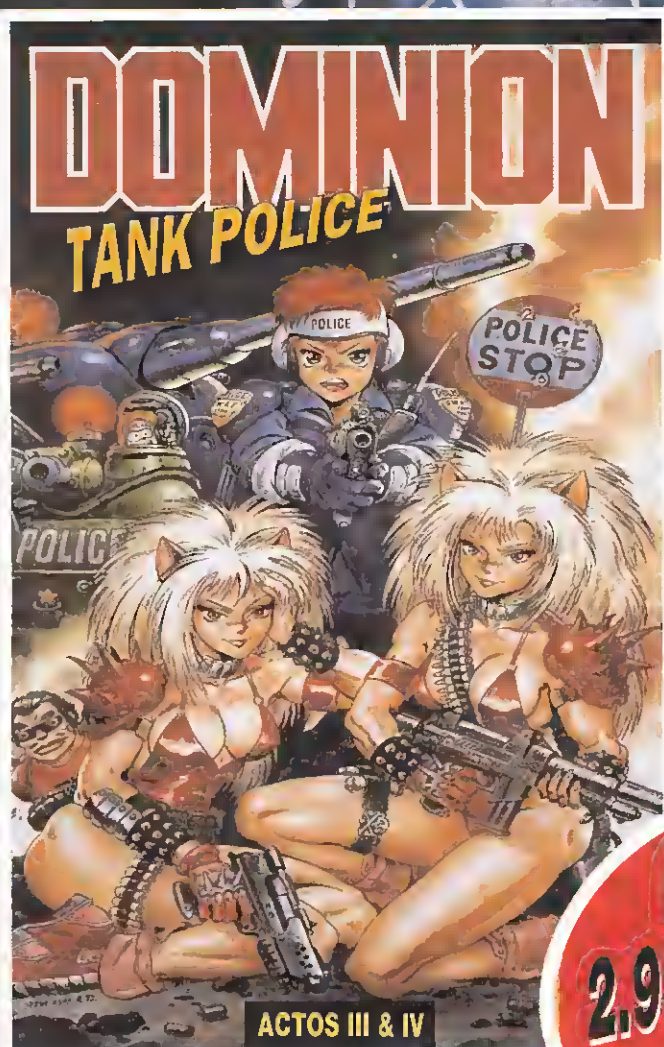
DOMINION TANK POLICE

Actos III & IV

Descubre ahora los secretos de BUAKU y de las sexy-hermanas felinas.

La revelación!!!

Disponible a partir del
9 de febrero



ACTOS III & IV

**P.V.P.
2.995.-pts.**
Edición limitada

UROTSUKIDOJI II

Más allá de la imaginación, allá donde el horror y la lujuria no encuentran límite, se halla **"LA MATRIZ DEL DEMONIO"**.

Disponible a partir del
23 de febrero



**P.V.P.
2.995.-pts.**
Edición limitada

Aterriza ahora en el siglo 21

Continúa tu colección de videos **MANGA:**



MANGA FILMS S. L. Amigó, 17, bajos - 08021 Barcelona - Tel. (93) 200 49 11 - Fax (93) 200 43 21

Premiado «Aladdin» para Mega Drive



● El cartucho «Aladdin» de Mega Drive, realizado por la compañía Virgin, ha sido galardonado recientemente como el Mejor Videojuego del año 1993 por un comité independiente japonés, el cual forma parte del Ministerio de

Industria y Comercio del país nipón. Con este premio se reconoce la calidad de un programa en el que se trabajó muy duro desde el comienzo, y cuyo resultado fue un producto espectacular que nos sorprendió a todos.

Logitech producirá periféricos para 3DO

● La compañía inglesa Logitech ha firmado un acuerdo con la norteamericana 3DO, por el cual se convierte en la primera empresa creadora de periféricos para ordenadores que se apunta al "carro" de la 3DO.

La popular máquina que apareció el otoño pasado en EE.UU., y que hará lo propio en nuestro continente en verano, tendrá en breve un nuevo joystick llamado Cyber-Man 3D-Controller, que ya está



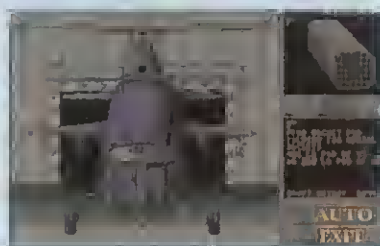
disponible para compatibles. Dicho aparato, con un diseño similar al ratón del PC, también puede ser utilizado como tal.

Nueva versión de Microsoft Excel

● Una de las hojas de cálculo más populares en el entorno Windows, nos estamos refiriendo a Excel, dispondrá dentro de poco de la nueva versión 5.0. En ella, se incluyen importantes mejoras, en cuanto a rapidez y sencillez de ma-

nejo, en especial para el usuario novel. Aunque todavía no se haya fijado una fecha exacta de lanzamiento, el hecho de que exista ya una versión beta de Excel 5.0 en español nos hace pensar que su aparición en la calle será en breve.

Tres grandes programas de Core en CD-ROM



● Core Design ha lanzado al mercado del software de entretenimiento un CD-ROM para PC en el que se incluyen tres grandes éxitos de la compañía británica y cuyo nombre es «Encore».

Uno de los componentes de este interesante pack es «Thunder-Hawk», un simulador de combate en 3D, en el que tendremos que

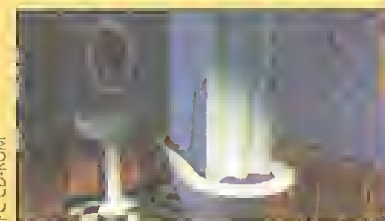
pilotar un helicóptero Gunship. Por su parte, «Heimdall» es un excelente juego de rol realizado en perspectiva isométrica con más de 30 caracteres interactivos, y, por último, se encuentra «Curse of Enchantia», una conocida aventura cuyas características más sobresalientes son sus atractivos gráficos y adictivo argumento.

LLEGA LA HORA DE LA VERDAD...

THE 11th HOUR

■ TRILOBYTE/VIRGIN
■ En preparación: PC CD-ROM

Ya han pasado setenta años desde los sucesos que acontecieron en la mansión de



Henry Stauff y, sin embargo, aún existe "algo" allí. Algo que impregna la atmósfera con un mohoso olor a podredumbre, a muerte... Así se inicia la segunda parte de «The 7th Guest». Virgin y Trilobyte han elegido «The 11th Hour» como título para un CD que promete ser aún mejor que el programa anterior. El argumento nos sitúa en la piel de Carl Denning, periodista que va al caserón de Stauff en busca de su novia Robin Morales, quien desapareció cuando investigaba sobre Stauff en Harley, población en la que éste había vivido.

«The 11th Hour» se está desarrollando con una nueva generación de herramientas especializadas en "rendering" y ofrece una historia más compleja que la de su antecesor. También, tendrá animaciones más rápidas y suaves, incluyendo sesenta minutos de vídeo digitalizado que hará las delicias de los más exigentes. El final del juego es una sorpresa, pero os adelantamos que habrá que tomar una decisión, nada fácil, que nos hará vivir felices el resto de nuestras vidas, o lamentarlo eternamente...

CES 94

LAS VEGAS: EL PARAÍSO DEL JUEGO

No podía haber sido en otro lugar más que en Las Vegas, la ciudad del juego por excelencia. Allí se celebró, en los primeros días del mes de enero, una nueva edición del C.E.S., que reunió a lo mejor de lo mejor del software mundial para mostrar a un asombrado público las próximas novedades de cara al año que acabamos de estrenar. Lamentablemente, nos es bastante complicado hacer referencia en tan poco espacio a todo lo que allí pudo observarse y admirarse. Sin embargo, no hay motivos de preocupación, ya que en breve procuraremos ofreceros detallada información sobre todo lo que aconteció en la feria de Las Vegas.

DESDE EL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS

GENESIS

FLAIR SOFTWARE
En preparación: AMIGA, AMIGA 1200, AMIGA CD 32, PC, PC CD-ROM

Genesis» es el título provisional del último proyecto de Flair Software. Su protagonista es un bello muchacho que se dedica a viajar por diferentes eras en busca de uno mítica joya. Su primera misión tendrá como escenario la fascinante era de los dinosaurios. Desarrollado como un JDR, «Genesis» va mucho más allá de lo que es un simple juego, para introducirnos en un teatro virtual, en el que tanto personajes como escenarios son digitalizados, un poco al estilo de lo que se puede ver en «Lost in Time», de Coktel. Se trata, sobre todo, de un programa que ofrece un realismo exagerado.



UN DÍA EN LAS CARRERAS

MEGA RACE

■ CRYO/MINDSCAPE
■ En preparación: PC CD-ROM



El equipo responsable de joyas como «Dune» se encuentra trabajando en un CD que promete ser la bomba en cuanto a juegos de coches se refiere. Estamos en el futuro, y la moda que se ha impuesto sobre todas las demás es la de la televisión interactiva. Nosotros participamos en la competición de

forma directa, pero la gente que está en sus casas delante del televisor también. Así, si una carrera les aburre, pueden, si les place, hacerla más complicada colocando obstáculos y añadiendo competidores para disfrutar más con las habilidades de los sufridos pilotos, o sea, nosotros. «Mega Race» posee, además, unos brillantes gráficos en 3D y una excelente banda sonora.

COMANDO SUICIDA

SABRE TEAM

■ KRISALIS
■ En preparación: PC

«**S**abre Team» fue un juego que apareció hace algún tiempo en versión Amiga y que ahora Krisalis ha decidido recuperar para el PC. Participamos como componentes de una fuerza de élite que debe llevar a cabo cinco peligrosas misiones, teniendo cuatro hombres a nuestras órdenes en un grupo que tenemos que comandar como mejor sepamos y podamos. Es responsabilidad nuestra el elegir a los cuatro personajes más adecuados para cada misión, teniendo en cuenta que de todos los soldados a nuestra disposición, cada uno posee unos atributos determinados que los pueden hacer, o no, necesarios para llevar a buen fin el objetivo de la misión.

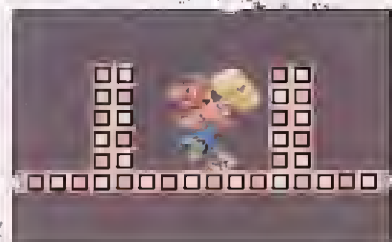
El desierto, la jungla o embajadas ocupadas por terroristas son sólo algunos de los escenarios en los que nos moveremos en «Sabre Team». Acción a raudales en decorados isométricos para un juego que promete mantenernos pegados a la pantalla durante mucho tiempo.



PATA NEGRA

Topo Soft prepara el lanzamiento de la segunda parte de «Luigi & Spaghetti», aquel divertido y genial arcade que tenía como protagonista a un simpático personaje metido o superhéroe por occidente.

«Luigi 2» retoma al inefable Luigi



en una aventura aún mejor que la que pudimos disfrutar en la primera entrega, con muchos más niveles, enemigos, y un montón de nuevas acciones que nuestro personaje puede realizar. Sin embargo, se ha querido conservar la sencillez de manejo que poseía «Luigi & Spaghetti», por lo que, pese a las mejoras realizadas a nivel técnico, la jugabilidad permanecerá intacta. «Luigi 2» estará disponible en breve en todo nuestro país, a través de la distribución que Erbe Software revalorará del más reciente programa de Topo Soft.

GANADORES DEL CONCURSO «STREET FIGHTER II»

El Primer Torneo de Campeones «Super Street Fighter II» ya tiene ganadores. Hace un par de meses se convocó este torneo que tuvo lugar el día 27 de diciembre en el salón recreativo de Gran Vía, 51, en Madrid, y en el que todos pudimos disfrutar con la nueva máquina de Capcom, y de la habilidad de los participantes en el manejo de uno de los más famosos arcades. Pues bien, entre los casi doscientos jugadores que compitieron, los cuatro que más destreza mostraron a la hora de quitarse de en medio a sus «enemigos» fueron:

- Marvin Jiménez Calvo
- Luis Miguel Ferreriro
- Joaquín González
- José Antonio Correño Hermosel

Obviamente, no podía haber premio por todos, sólo por los ganadores, pero como consuelo, se repartieron un montón de camisetas o los mejores clasificados por detrás de los cuatro mencionados, que ya pueden presumir ante sus amistades de contar con un auténtico trofeo de campeón de «Street Fighter II». Ahí es nada.

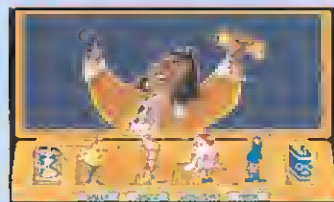
LOS MÁS INTELIGENTES



Erbe Software ha llegado recientemente a un acuerdo con la compañía germana HG (Hegener + Glaser, AG), por el que distribuirán en exclusivo poro nuestro país sus productos para PC. El primero de ellos es «Mephisto», un genial programa de ajedrez, o mejor dicho, dos: «Mephisto Gideon» y «Mephisto Genius», este último en su versión 2.0.

Los juegos de ajedrez de la serie «Mephisto» llegan a nuestro país precedidos por uno enorme fomo, y con el vitolo de ganadores del Campeonato Mundial de Juegos de Ajedrez por Ordenador, celebrado en Munich el pasado año. Con estos antecedentes, los aficionados al juego de las sesenta y cuatro casillas seguro que están empezando a frotarse las manos ante las largas horas que van a pasar ante su monitor, disfrutando con dos de los mejores programas dedicados al ajedrez que existen en este momento. Todo un lujo poro el PC.

MÁS PARA LOS PEQUEÑOS

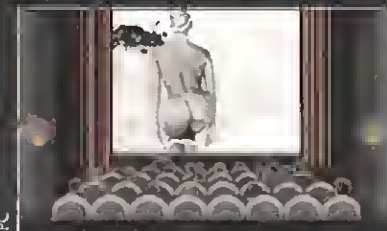
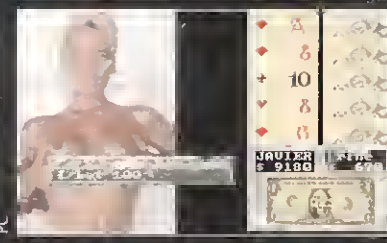


Electronic Arts, bajo su sello EA Kids, presenta dos nuevos lanzamientos para los más pequeños de la casa. Se trata de «Peter Pan» y «Video Jam». «Peter Pan» está concebido como una aventura «Story Pointing», esto es, un cuento interactivo basado en el clásico de todos conocido, en que los niños deben ayudar a Peter a rescatar a sus amigos de las garras del Copitón Garfio, con ayuda de unas herramientas de dibujo animadas, las Paintbox Pals. Los más pequeños de la casa pueden así controlar los acontecimientos que tienen lugar en las historias que leen. «Peter Pan» ayuda a los niños, de entre cinco y nueve años, o reforzar habilidades que se encuentran en pleno desarrollo durante esta época, como la lectura, la toma de decisiones o la creatividad.

«Video Jam» es el primer programa que permite a niños de ocho años en adelante crear y reproducir con facilidad animaciones que incluyen música. Posee más de cincuenta melodías diferentes, una gran variedad de personajes que actuarán en los «videos» que el pequeño realice y, también, está dotado de efectos de sincronización automática entre imagen y música poro que todo resulte lo más sencillo y eficiente posible.

CARTAS AL ROJO VIVO

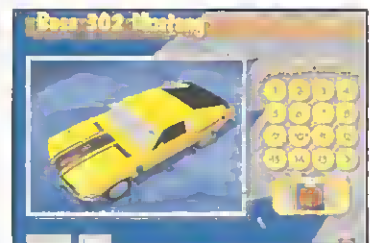
Uno de los vorientes más famosos y «populares» del conocido juego del póker es el denominado «Strip Poker», en el que en lugar de dinero, los apuestas se basan en desprenderse de las prendas que los jugadores lleven encima. No es que haya demasiados juegos de «Strip Poker» poro el PC, pero haberlos, hoylos. De todos modos, por si alguno pensaba que el número seguía siendo insuficiente, Proein, S.A. distribuye en nuestro país «Cover Girl Strip Poker», adaptación del juego de



Amigo del mismo nombre.

«Cover Girl Strip Poker» incluye como oponentes del jugador a ocho de los más atractivas y conocidos «Cover Girls», o chicas de portada de revista, del Reino Unido. Aparecerá en dos versiones, PC y CD-ROM, incluyéndose en este último animaciones y efectos sonoros que, ejem, ambientan bastante. Estamos seguros de que este programa no necesita de muchas más explicaciones poro augurarle un futuro bastante prometedor en nuestro país.

EL MODELO A SEGUIR



Hace poco pudisteis leer en nuestro flash uno breve noticia sobre un producto que Revell iba a lanzar en breve, y que consistió en unir dos hobbies en uno, combinando la informática con el modelismo. Pues bien, tan interesante idea ya está disponible en nuestro país, distribuido por Dro Soft. Es una colección de CD's que, bajo el nombre genérico de «Build & Race» ofrece, en un sólo paquete, un modelo o esbozo de automóvil, junto a un CD-ROM. Este contiene las instrucciones pertinentes poro montar el coche, pintarlo, etc. realizados en animaciones en resolución SVGA, además de un interesante juego de coches, que nos pondrá al volante del vehículo en cuestión que encontraremos para construir.

«Motor Stars» y «Backroad Racers» son los primeros productos disponibles de la colección. Dedicados a vehículos deportivos y clásicos de los sesenta y setenta, respectivamente, estamos seguros de que harán las delicias de todos los aficionados a las moquetas.

GANADORES DEL CONCURSO QuickShot



Aquí tenéis el joystick verdadero de los cuatro que os presentábamos en el concurso de Quickshot. Y, por supuesto, los nombres de los cincuenta oponentes.

Doniel Domingo Nájera
Antonio Altafaj Laguardia
Julian Nieto Andrés
Antonio Ros Marín
José A. Ávila Mallón
José Pérez Aparicio

Sta. de la Calzada
Zaragoza
Salamanca
Elche
Palencia
Burgos

Manuel Vera Jiménez
Sergio González Fdez.
Oriol Frogo Badia
Juan M. Suárez Chico
Marcos Bueno Arce
Germán Glez. Altuna
Ana Belén Morales
José M. Enrique Mira
Guillermo Granger
Mario Izquierdo Cano
Félix David
Javier García Jiménez
Rafael Foura Corbó
Iago Fidalgo Naveira
Luis F. Gimilio Barboza
Santiago Pérez Suarez
Francisco Juan Obrador
Alfredo Valencia Glez.
Pedro Ruiz Quirós
Carlos R. Carretero
Mikel Ibáñez Susilla
Alberto Gálvez García

Málaga
Avilés
Alella
Málaga
Avilés
Costro Urdiales
Lorca
Valencia
Sevilla
Las Rozas
Madrid
Madrid
Zaragoza
La Coruña
Torremadinos
Las Palmas
P. de Mallorca
San Juan
Valencia
Ubeda
Bilbao
Barcelona

Manuel Nevado Pérez
Marcos Ceada Ramos
Javier Simón Sanromá
Felicidad Batle Ribas
David Rodríguez Noranjo
Samuel Ramos Orihuela
Carlos Cuevas Rdguez.
Raúl San Fca. Casañez
David Espinosa Macías
Dona Castillo Pert
Moriana Terrán García
Juan López Vellejo
Jorge Morcial Camóniez
Carlos Cardenal Aguado
Carlos Celorrio Aguilera
Jesús Pedrosa Vidal
Sergio Pérez García
Diego de Carlos Tejerina
Sergio Romero Castillo
Arturo Arenas Laguna
Albano Fernández Andrés
Oscar Rodríguez López

Sta. Coloma
Huelva
La Laguna
Reus
Dos Hermanas
Las Palmas
Puertollano
Madrid
Camas
Rincón de la Victoria
Móstoles
Alcobendas
Sabadell
Toro
Madrid
Ponteareñas
Lezo
Barañain
Madrid
Zaragoza
Santander
Marbella

Continúa tu colección de los largometrajes

DRAGON BALL Z

LAS PELÍCULAS



El planeta está
en peligro!!



P.V.P.
1.995.-pts.
Cada una

Edición limitada

Este mes de febrero,
dos nuevas entregas
de tus películas
favoritas.



Otros títulos editados de la colección:

1. LA LEYENDA DEL DRAGON XERON
2. LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL
3. AVENTURA MISTICA
4. GARLICK JUNIOR INMORTAL
5. EL MAS FUERTE DEL MUNDO

Por fin
en video!!

Hasta hoy
sólo conocías
la serie de TV.
Descubre ahora
y alucina con
la verdadera
historia:

3 Largometrajes "DRAGON BALL"
6 Largometrajes "DRAGON BALL Z"

Un total de 9 películas que
constituyen la filmografía
completa "DRAGON BALL"
de AKIRA TORIYAMA.
NO LAS DEJES ESCAPAR!

Lanzamiento de febrero:

- LA SUPER BATALLA
Disponible a partir
del 9 de febrero
- EL SUPER GUERRERO
SON GOKU
Disponible a partir
del 23 de febrero

© BIRD STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION

Los encontrarás en los
mejores videoclubs,
grandes superficies,
tiendas de cómics
y de videojuegos.

Cómic editado por PLANETA de AGOSTINI



El futuro ya está aquí!!

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L., Amigó, 17, bajos - 08021 Barcelona - Tel. (93) 200 49 11 - Fax (93) 200 43 21

PREVIEW



SAM & MAX HIT THE ROAD

■ LUCASARTS GAMES
■ En preparación: PC
■ AVENTURA GRÁFICA

«Sam & Max Hit the road» es una aventura gráfica en la línea de las grandes superproducciones de Lucasarts. Con una diferencia esencial. Emplea un nuevo interfaz de usuario. Hasta ahora en todas las aventuras de la campaña podríamos ver en la parte in-

feriar de la pantalla una ventana en la que se incluía un menú de acciones y de objetos. En «Sam & Max Hit the road» éste ha desaparecido. O más bien diríamos que se ha transformado. Se ha convertido en un cursor que cambia a cada pulsación del botón derecho del ratón o según lo movamos por encima de alguno de los innumerables objetos que hay en cada pantalla para mostrarlas las diferentes acciones a realizar. También ha cambiado el lugar en el que nuestras héroes almacenan los objetos que lle-

van encima. Una miserable caja de cartón, situada en la parte inferior izquierda de la pantalla, es la que guarda todo lo que Sam y Max recogen por el camino.

CINE NEGRO EN EL PC

La imagen de nuestras dos protagonistas parece entresacada de una oscura película en blanco y negro de las años cuarenta. Nos trae a la memoria nombres tan sugerentes como Tener a na tener, el Halcón Maltrés, Laura o el Beso de la muerte, películas de esas en las que Bogart y Bacall se enfrasca-

LA MAQUINARIA DE LUCASARTS NO SE DETIENE ANTE NADA. TODAVÍA NO HEMOS PODIDO RECUPERARNOS DEL IMPACTO DE «REBEL ASSAULT» CUANDO YA ESTAMOS ENFRASCADOS EN UNA NUEVA AVENTURA GRÁFICA. ESTA VEZ NO SE TRATA DE UNA SECUELA. NO ES LA QUINTA AVENTURA DEL DR. JONES, NI HAY TENTÁCULOS DISPUESTOS A DOMINAR EL PLANETA... ES UN VIAJE POR EL MUNDO DEL CRIMEN DE LA MANO DE DOS PECULIARES DETECTIVES PRIVADOS: EL PERRO SAM Y EL CONEJO MAX.



TRAS LAS HUELLAS DE BOGART



ban en algún caso irresoluble aparentemente.

Otra de las grandes sorpresas que nos depara «Sam and Max Hit the road» es que está tratado con un humor absolutamente cóustico. Desde el principio os daréis cuenta. La escena en la que Max lanza una bomba desde la ventana de su oficina y hace explotar un autobús en el que espera "no hubiera nadie conocido" es sólo un ejemplo de lo que nos encontraremos en el resto de la aventura. Estamos seguros que los traductores de la versión española del juego se las van a ver y se las van a desear para trasladar el particular dialecto "slang" del perro Sam y del conejo Max a la hermosa lengua de Cervantes.

La misión de la pareja de detectives será localizar a dos de las principales atracciones de la feria local, desaparecidas misteriosamente. Todos los indicios apuntan en principio a que una criatura única en el mundo parece haber raptado a una de las chicas que se exhiben en la feria, esfumándose ambos como por arte de magia. La tarea les llevará a visitar los lugares más importantes de los Estados Unidos en una auténtica "road movie".

«Sam & Max Hit the road» cuenta también con algunas escenas arcade que por primera vez, si no nos falla la memoria, se incluyen con el único fin de hacernos pasar un buen rato en una aventura gráfica de Lucasarts. No os preocupéis los más puristas porque no influyen en la resolución del juego y están pensadas para que podamos relajar la tensión del apasionante "thriller" que nos espera.

HISTORIAS DE DETECTIVES

Steve Purcell es el creador de Sam y Max. Sus aventuras se publican más allá del Atlántico en cómic con un éxito bastante importante. Purcell, guionista y dibujante, ha supervisado el tra-



Una feria repleta de extrañas casetas es el lugar en el que nuestros dos amigos descubrirán cuál va a ser la misión que les va a tener en jaque durante mucho tiempo.



«Sam and Max Hits the road» oculta en su interior un buen número de sub-juegos que muchas veces serán casi imposibles de descubrir en un primer vistazo.

bajo de Sean Clark y Michael Stemmler, co-diseñadores del programa y ya veteranos entre las filas de Lucasarts. En su curriculum encontramos nombres tan importantes como «Indiana Jones and the fate of Atlantis», «The Secret of Monkey island» o «Loom». Aventuras que han marcado un hito en la historia de la poderosa compañía.

«Sam and Max Hit the road» posee unos gráficos heredados directamente de una de las últimas producciones de Lucasarts: «The day of the tentacle». Personajes de un tamaño muy superior a los habituales en las aventuras gráficas, humor tipo "cartoon", animaciones en mitad del juego... Todas estas características conforman un programa muy interesante a nivel visual.

El argumento, del que ya os hemos hablado, parece de antemano bastante atractivo, y si le añadimos, como anécdota, que nos permite deambular por todo Norteamérica la cosa promete.

No podemos tampoco olvidar el humor que domina toda la aventura. Sam y Max se comportan como auténticos profesionales de Hollywood. Cada uno con su propia personalidad. El conejo Max, bromista y lanzado, dispuesto a tomar el pelo incluso a los gángsters más peligrosos. Sam, el contrapunto dramático de la pareja, cóustico y amargado, está siempre resignado a recibir las humillaciones de su compañero. El resultado de esta combinación explosiva es la carcajada incondicional. Los guionistas del programa deben haberse quedado muchas noches



LucasArts ha decidido que sus próximos héroes sean un conejo y un perro. Los dos serán los encargados de resolver uno de los casos más difíciles de su vida.



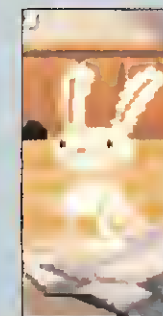
En esta aventura vais a tener que andar con más de mil ojos para evitar que los reyes del crimen organizado acaben con los dos miembros de la "freelance police".

SAM, UN PERRO CON MALAS PULGAS



El "duro" de nuestra historia es Max. Un sabueso, en el pleno sentido de la palabra, que husmea en los peores casos detectivescos con resultados desastrosos. Su curriculum incluye un corto paso por la policía oficial hasta decidir crear su propia agencia. Es fiel, como buen perro, pero no demasiado inteligente. Algo lento de reflejos es el cerebro de la "Freelance Police" como nuestros dos amigos se denominan. Podríamos traducir este término como "policía por libre" y define perfectamente las misiones que Sam and Max se van a encontrar en su andadura. Casos en los que las fuerzas habituales de protección ciudadana no pueden intervenir.

MAX, UN CONEJO SIN SUERTE



Max, al contrario de Sam, es tremendamente intuitivo. Actúa siguiendo sus instintos y lo hace casi siempre de forma violenta. Es el "poli" que actúa de malo en los interrogatorios. Amante de la violencia, cumple los requisitos básicos para estar a cualquier lado de la ley. Pero en este caso nuestro amigo Max ha aprendido a desenvolverse en el bando de la justicia. Aunque tampoco le creáis un héroe, las chicas, el dinero fácil y los buenos coches son capaces de hacerle dudar en su afán de ayudar a quien lo necesita. Si alguno de vosotros tenéis dudas sobre lo que es capaz de hacer este peculiar conejo no tenéis más que comprobar la forma en la que hace que el mensajero del comisario entregue la nota de la misión a nuestros amigos.





UN MENÚ MUY PARTICULAR



Pocos cambios ha sufrido el SCUMM desde la primera aventura de LucasArts. Pero todo evoluciona, y el sistema ideado por la compañía para que podamos desenvolvernos en el mundo informático de Indiana Jones o de Monkey Island ha sufrido en «Sam and Max Hit the Road» importantes cambios.

Los aficionados a las aventuras gráficas notarán un cierto ambiente Sierra On Line en esta nuevo programa. Y no se puede negar que la idea de cambiar de opción pulsando el botón del ratón se debe a los padres del Rey Graham. Pero LucasArts no se ha limitado a copiar sin más, seguro que los derechos de copyright tampoco se lo hubieran permitido, los iconos que aparecen en pantalla están en este juego completamente animados y cambian su aspecto dependiendo del lugar por el que pasen.

Si recordáis las aventuras anteriores de LucasArts también os acordaréis de que en el menú inferior de la imagen se «iluminaba» la acción a realizar cuando el cursor se aproximaba a un objeto. Ahora, si, por ejemplo, señalamos una puerta, el puntero marcará unos dedos moviéndose con rapidez para indicarnos que allí existe una salida.

¿Qué sistema era más sencillo de comprender? A primera vista parece que el antiguo SCUMM era más intuitivo, pero cuando llevas un par de horas jugando te das cuenta de que ahora resulta mucho más simple realizar acciones complejas. Conclusión: que el cambio ha merecido la pena. Y si no nos creéis, tiempo al tiempo.

sin darme para lagrar una aventura tan perfectamente estructurada y con unas personajes tan exageradamente realista. Los secundarios, las llamaremos así porque «Sam and Max Hit the road» se puede considerar una película interactiva, también pasen una personalidad propia bastante lograda.

HUMOR SÍ, PERO NEGRO

Supanemas que tras leer estas líneas ya tendréis una breve semblanza de lo que va a ser el nuevo programa de LucasArts. Un juego casi cinematográfico del que estamos seguras tendrá continuación y si aún no han pensada en ella desde aquí les animamos a que la hagan. ¿O es que acaso piensan que vamos a quedarnos satisfechas únicamente con esta aventura? Na nos conocen la suficiente.

Can «Sam and Max Hit the road» as auguramos grandes dosis de diversión y un excelente comienzo de año. Un perra y un canaja están dispuestas a instalarse en nuestros ordenadores durante largo tiempo. «Sam & Max Hit the road» será el juego que consagrará a dos nuevos héroes del papel en versión informática. LucasArts ha dado una nueva muestra de que es la mejor campaña de software de entretenimiento. ¿Can qué nas sorprenderán la próxima vez?

J.G.V.



ESTE MES, JUÉGATELO TODO.

Este mes, en Hobby Consolas, se admiten apuestas. A ganador. Así que, elijan. Tienen ustedes a «Sonic 3» y su exclusiva preview (más toda nuestra portada) como líder en cabeza. A «Virtua Racing», el juego más rápido que va a lanzar Sega en un tiempesito, como segundo destacado. A «Young Merlin» y su desafortunada aventura para Super Nintendo. A «NBA Jam» y lo que promete ser la sensación en basket de la temporada. A «Fatal Fury Special» o la revancha Neo Geo de lo mejor en lucha. Y, en puestos de honor, un especial trucos -hasta 16 páginas- con claves y soluciones para un sinfin de juegos.



¡¡EXTRA CONCURSOS!!

- ¡¡Hay lotería consolera!! Con un montón de televisores, coches R/C, lotes de películas de vídeo y camisetas en juego.
- Dos viajes al mundial de fútbol de Estados Unidos con Sensible Soccer.
- Y una Neo Geo con grandes cartuchos si apuestas por Batman,



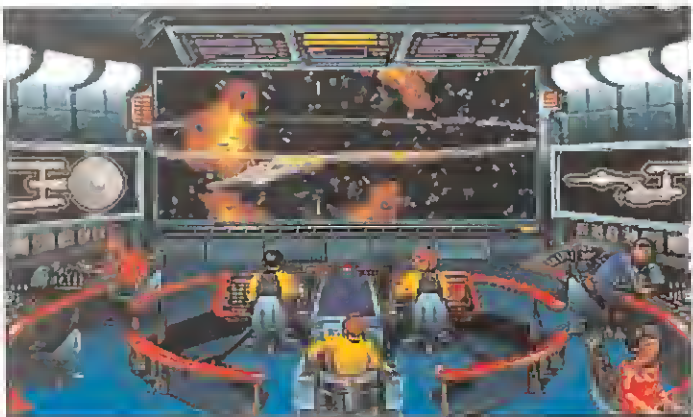
HOBBY PRESS

La misión continúa

STAR TREK

J U D G M E N T R I T E S

LOS PROTAGONISTAS DE LA AVENTURA



Siete son los principales protagonistas de «Star Trek». El más importante, cómo no, es el capitán del Enterprise. Su nombre es James T. Kirk y es el encargado de dar las órdenes en la nave. Es él quien decide las acciones a tomar durante la aventura y cuando es el momento adecuado para el teletransporte. El primer oficial es Mr. Spock. Un curioso personaje procedente del planeta Vulcano poseedor de una mente exenta de sentimientos y con un funcionamiento tremendamente lógico. Conocedor de todo tipo de tecnologías es básicamente el encargado de manejar todas las computadoras y similares que nuestros amigos encuentren en su deambular. También será quien se enfrente más a menudo al Dr. McCoy, el oficial médico, encargado de velar por la salud de la tripulación y enemigo cordial del vulcaniano. La teniente Uhura, de raza negra y raíces africanas, es quien controla las comunicaciones del Enterprise tanto con la flota estelar como con las naves con las que se cruce. Chejov está a cargo del armamento, phasers de alta potencia y torpedos de fotones, además de fijar el rumbo hacia el que los poderosos motores de plasma llevarán al buque insignia de la Federación. Sulu, de ascendencia oriental, se ocupa de los escudos que protegen la nave y de seleccionar la potencia que se empleará en los viajes. Y, por último, el Sr. Scott, Scotty para los amigos, es el oficial que se encarga de reparar los sistemas del Enterprise.

■ INTERPLAY
■ En preparación: PC
■ AVENTURA GRÁFICA

programa desde que supimos que Interplay estaba trabajando en ella.

EL ESPACIO, LA ÚLTIMA FRONTERA

Seguro que la mayor parte de las que estáis leyendo estas líneas conocéis el directa antecesor de este programa. «Star Trek: The 25th Anniversary» fue una aventura gráfica de gran calidad y elevada dificultad. Su continuación sigue en la misma línea. «Judgment Rites» está estructurada como si fuera una colección de nuevas misiones pero capaces de funcionar independientemente. No hace falta haber visto «25th Anniversary» para jugar con la aventura que ahora nos ocupa, aunque en su mismo comienzo se hace una clara referencia al final de la primera parte.

«Star Trek: Judgment Rites» está estructurada en episodios sueltos. Es como si viéramos diferentes capítulos de la serie. Cada uno de estas episodios lleva un nombre y comienza con la tripulación del

Los cinco años de misión en busca de nuevas civilizaciones continuarán dentro de muy poco. La valiente y legendaria tripulación de la nave estelar Enterprise ha vuelto a nuestros ordenadores con fuerza renovada y ganas de hacernos recordar una de las mejores series de ciencia ficción de todos los tiempos. Interplay ha sido de nuevo la encargada de la segunda conversión de las emocionantes aventuras del capitán Kirk y sus compañeros. El espacio nos espera...



PREVIEW

BREVE DICCIONARIO PARA FUTUROS TREKKIES

Federación Unida de Planetas: Organización intergaláctica encargada de velar por el orden y la armonía de todas las razas del universo. Su norma básica es la no intervención en planetas que no pertenezcan a la Federación. Posee una flota estelar cuya nave insignia es el Enterprise.

Klingon: Raza humanoide belicosa que ha jurado odio eterno a la Federación. Más te vale no encontrar una de sus naves si no estás armado.

Elasi: Piratas espaciales, capaces de todo con tal de hacer un negocio. Patrullan las zonas más lejanas del espacio esperando que una presa caiga en sus garras.

Romulanos: Raza similar a los Vulcanos pero con unos instintos asesinos profundamente desarrollados. Son bastante más peligrosos que los Klingons debido a su mayor nivel tecnológico.

Fáser: Arma de mano reglamentaria de la Federación capaz tanto de aturdir como de matar.

Tricorder: Aparato de examen capaz de descubrir alteraciones tanto en elementos inanimados como en seres vivos. Existen diversos modelos de tricorders dependiendo del uso que se le quiera dar. Spock y McCoy portan sendos Tricorders.

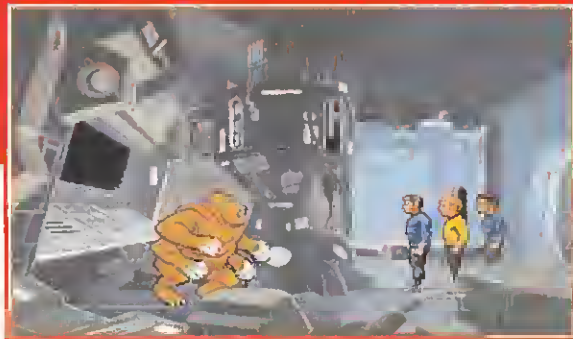


Star Trek: Judgment Rites». Un nombre sugerente para algo más de quince megabytes de datos que encierran toda una galaxia de buena ficción científica.

«Star Trek: La Conquista del espacio» en su primera traducción al español, es la serie que más veces se ha repuesto en la televisión americana. Aún hoy se puede ver coexistiendo con sus dos secuelas, «Star Trek: The Next Generation» y «Star Trek: Deep Space Nine». En nuestro país nunca despertó tantas pasiones como en Estados Unidos o Inglaterra pero somos bastantes los que no nos perdemos un episodio a pesar de haberlo visto ya infinidad de veces. Y todos los «trekkies» esperábamos con impaciencia la aparición de esta



La teniente Uhura bajará junto a nuestros amigos a la superficie de un planeta en el que hay graves problemas.



En todos tus viajes por la galaxia podrás hacer nuevos amigos. Algunos tendrán, como este, bastante mal genio.



«Star Trek: Judgment Rites» incluye ocho nuevas y apasionantes misiones para los tripulantes del Enterprise.



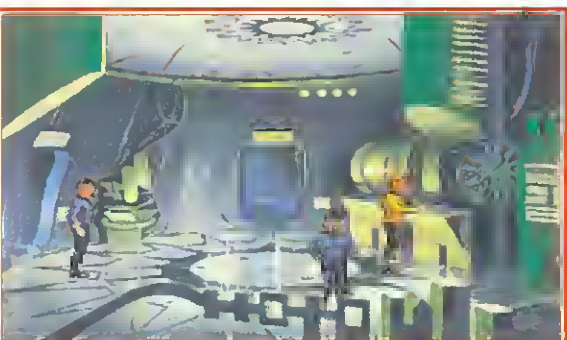
Spock, Kirk y McCoy serán los principales encargados de velar por la seguridad de la Federación Unida de Planetas.



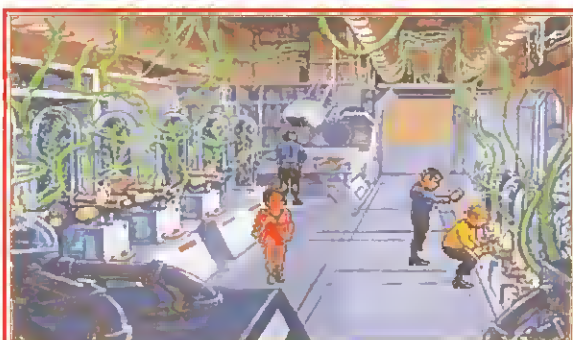
En el juego descubriréis que no todas las razas alienígenas son amistosas. En muchos casos ni siquiera amables.



Hasta un poblado del antiguo oeste americano es un buen lugar para que transcurra una historia de ciencia ficción.



Spock es el principal encargado de descubrir los secretos de la tecnología procedente de otras lejanas civilizaciones.



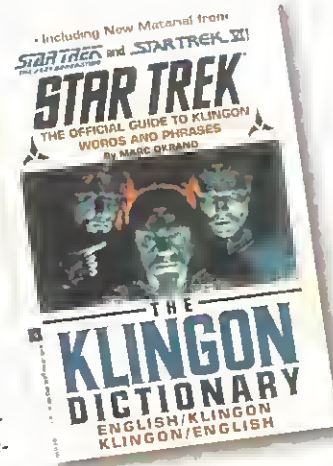
En un laboratorio nuestros amigos descubrirán un misterioso secreto que tiene bien guardado el malo de turno.



EL MERCHANDISING DE «STAR TREK»

Si nos quejamos de la abundancia de merchandising, que es lo mismo que decir cachivaches variados en los que se coloca a diestro y siniestro el logo de la última peli de moda, es que no hemos visitado ninguna de las tiendas que proliferan tanto en los Estados Unidos como en Inglaterra dedicadas casi con absoluta exclusividad a «Star Trek».

En ellas podemos encontrar desde insignias de la Federación, los transmisores que todos hemos visto con los que los tripulantes del Enterprise se comunican entre sí, hasta planos completos detallando todos y cada uno de los rincones de la nave, pasando por libros escritos por William Shatner, el actor que ha encarnado durante casi treinta años al capitán Kirk, o CDs con canciones compuestas e interpretadas por Leonard Nimoy, el mundialmente famoso Sr. Spock. Incluso en los últimos tiempos se ha puesto muy de moda en hablar en Klingon, la raza que en la serie resulta la eterna enemiga de la Federación. Hay diccionarios de Klingon, como el que podéis



ver en la imagen, e incluso hemos oído que existen clubs exclusivos en los que sólo se habla en esta imaginaria lengua. Los «trekkies», los fans de «Star Trek», son capaces de todo con tal de obtener un objeto insólito perteneciente al rodaje de la legendaria serie o a alguno de sus protagonistas. Este fenómeno social, porque ya se trata de eso, tiene un inmenso número de seguidores en los países de habla inglesa. En España son pocos los «trekkies» puros aunque nos consta que existe el correspondiente club. Del que lamentablemente desconocemos la dirección, ni tan siquiera podemos daros un número de teléfono. En resumidas cuentas que si todavía no estás «enganchado» al fenómeno «Star Trek» es que no estás dentro de esta galaxia. O por lo menos eso es lo que los «trekkies» dicen.



Enterprise en el puente de mando. De ahí en adelante la misión es nuestra. Los personajes de esta segunda parte son los mismos que aparecieron en «25th Anniversary». Tendremos bajo nuestras órdenes a Scotty, Sulu, Chejov, Uhura y, coma no, a Kirk, Spock y McCoy. Todo el juego se maneja con ratón. Una pulsación hace aparecer los menús y sucesivos toques en ellos despliegan las opciones disponibles. Es posible recoger objetos y emplearlos con cualquier personaje aunque si no es una herramienta que sepan usar es posible que se resistan a nuestros deseos. Por ejemplo, recordad siempre y en todo momento que McCoy es médico y Spock oficial científico. Ni el primero sabe manejar un ordenador ni el segundo sabe nada sobre drogas. Ya habréis adivinado que una vez más serán Kirk, Spock y McCoy los encargados de transportarse a los diferentes escenarios para deshacer los correspondientes entuertos. Aunque hay novedades, ¡oooooh!, exclaman los «trekkies», nuestra amiga Uhura, sin que sirva de precedente, y no nos tildéis de machistas, tendrá una parte importante en alguna misión.

DIFERENCIAS NOTABLES

A pesar de que el aspecto gráfico y el manejo de «Star Trek: Judgment Rites» es igual al de la primera parte, existen bastantes diferencias entre los dos programas a nivel técnico. Parece que se ha superado el problema de «25th anniversary» que hacía que muchas veces el disco duro se dedicara a trabajar para cargar una animación mientras nuestros enemigos usaban sus fásers contra cualquiera de nuestros amigos. Lo que solía resultar fatal para el tripulante del Enterprise. Ahora esos momentos de falta de control parecen haber desaparecido. Al menos en lo que hemos podido ver del juego. Se han

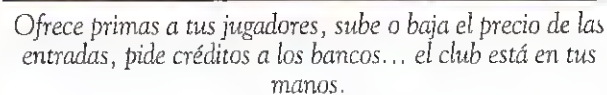
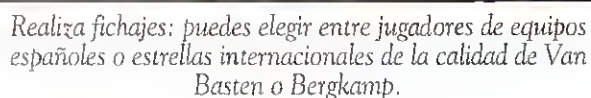
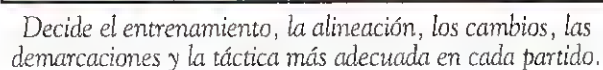
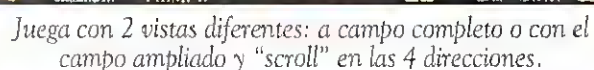
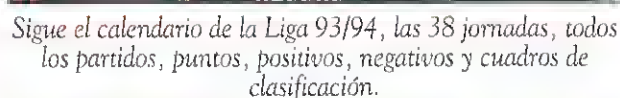
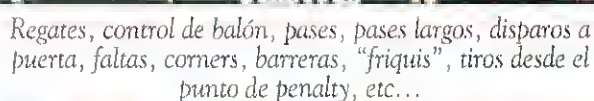
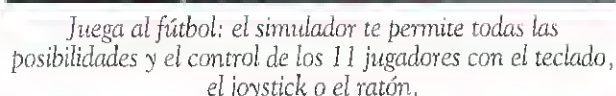
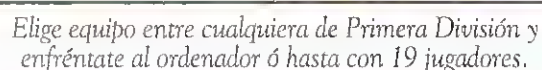
utilizado muchas más animaciones para ilustrar la aventura. Naves que explotan, llegadas a los planetas y estaciones espaciales además de un largo etcétera de buenos gráficos. También el sonido ha mejorado, incluyendo digitalizaciones con las voces de nuestros personajes y de sus enemigos. Ahora también se ha añadido la posibilidad de escoger el grado de dificultad del juego. Existen tres niveles, que coinciden con grados militares de la Federación Unida de Planetas, que harán que «Judgment Rites» modifique su complejidad de acuerdo con nuestra destreza. De este modo podréis comprobar vuestra habilidad en el combate nave contra nave.

EN PROCESO DE TRADUCCIÓN

La versión de «Star Trek: Judgment Rites» que hemos tenido en nuestra manos para poder escribir esta preview estaba prácticamente terminada y completamente en el idioma natal de Shakespeare. Ni que decir tiene que se está trabajando en los textos que aparecerán en castellano en la versión definitiva que está previsto se publique en primavera. Gene Roddenberry, el recientemente fallecido padre de la serie de TV, nunca habría imaginado que sus personajes serían queridos y admirados por medio mundo. Y, seguro que cuando el hombre se extienda por la galaxia, «Star Trek» seguirá siendo la serie favorita de los colonos espaciales. Los más «trekkies» estamos convencidos de ello. Mientras esperamos ese glorioso momento, no tendremos más remedio que encender nuestros ordenadores y viajar por el espacio con la tripulación del Enterprise, hacia un lugar en el que el hombre no ha estado jamás..., hacia la última frontera.

J.G.V.

El mejor juego de simulación



Michael

El manejo de PCFÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.



Sigue la Liga:
clasificaciones,
goles, tarjetas,
«pichichi», etc...



PC ACTUAL

«PCFÚTBOL es capaz de dejarnos con la boca abierta por sus prestaciones multimedia». Calificación: 5,5 sobre 6

PC WORLD

«DINAMIC MULTIMEDIA ha querido ofrecer más, aportando para ello características sobresalientes».

Calificación: Excelente 5 sobre 5

★★★★★

da se decide en tu PC



adores PC y compatibles

2.500Pts

REQUIERE PC 286 a superior
can 640 K de memoria
RAM, tarjeta gráfica
VGA, disco duro y
disquetero 3.5" de
alta densidad.

INCLUYE disquete
3.5" HD con 3 megas de
programa, datos, gráficos,
digitalizaciones, efectos sonoros
y músicos.



Disquete 3.5" HD
en el interior

arios
BINSON.

Robinson

decide
lineaciones,
tácticas y
chajes.

Juega al fútbol
con el ordenador
o tus amigos.



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

la prensa especializada:

pcmanía

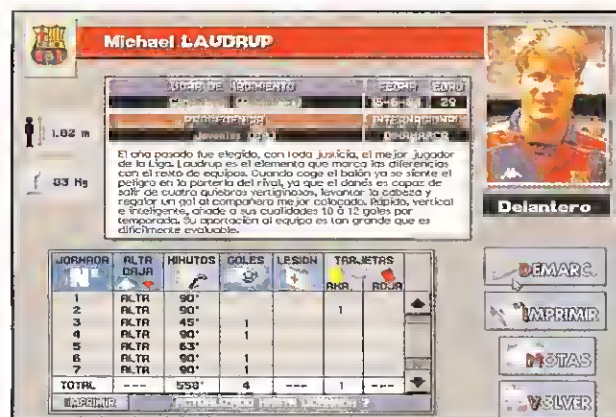
«PCFUTBOL resulta atractivo
en todos los aspectos: gráfico,
sonoro, jugable, adictivo, útil...».
Calificación: 84 sobre 100

**AGOTADA
1ª EDICIÓN**

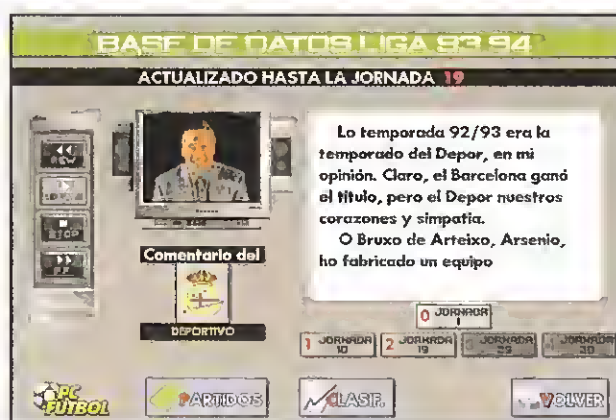
2ª EDICIÓN a la
venta en tu kiosco y en
las mejores tiendas de
informática por sólo
2.500 ptas.

La Liga al completo

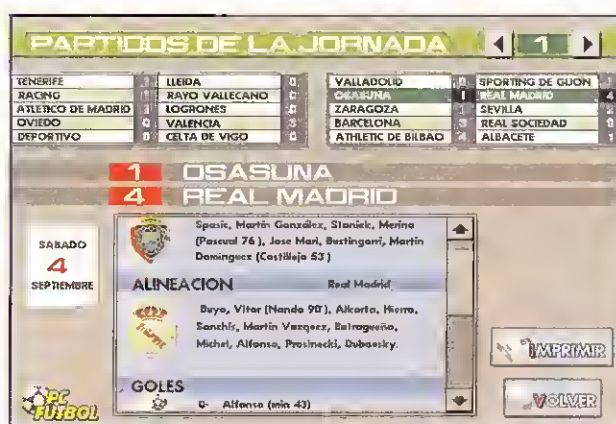
Actualizaciones



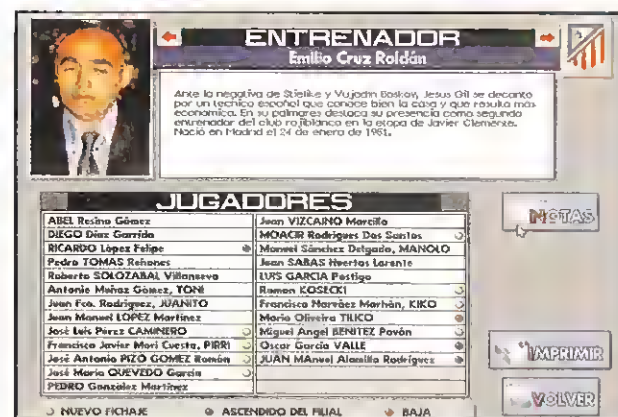
Análisis exhaustivos de 20 equipos, 20 entrenadores y más
de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por
impresora.



El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos
acercas el comentario de Michael Robinson sobre cada uno
de los 20 equipos.



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada,
alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.



Las actualizaciones incluyen las altas y bajas de jugadores
y entrenadores, información de los 380 partidos de la
Liga: alineaciones, goles, tarjetas,...



...más de 400 fotos de jugadores, el comentario de Michael
Robinson sobre la situación de cada uno de los equipos en
la jornada 10, 19, 27 y 38...



...el estudio gráfico de los goleadores, la evolución de la
clasificación jornada a jornada, y las podrás recibir en 4
disquetes o por modem IBERTEX.

Solicito PCFUTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí, deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

☐ PCFUTBOL Por sólo 2.500.- pts. ☐ PCFUTBOL + PCBASKET Por sólo 3.995.- pts.

☐ PCBASKET Por sólo 1.995.- pts. ☐ Los 4 discos de Actualización Por sólo 1.995.- pts.

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad..... Código postal.....
Provincia..... Teléfono(.....).....
Fecha de nacimiento...../...../..... DNI.....

Firma:

FORMA DE PAGO

☐ Contra reembolso ☐ Adjunto cheque nominativo
☐ Visto ☐ o HOBBY POST, S.L.
☐ American express

Tarjeta de crédito número.....
Nombre del titular.....
Fecha de caducidad...../...../.....

Relleno y envío hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos 4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

La Infografía en el

Clásico

DIGITAL



SEGURO QUE TODOS VOSTROS RECORDARÉIS PELÍCULAS COMO «LA BELLA Y LA BESTIA», «FERNGULLY» O, LA MÁS RECIENTE, «ALADÍN». EN ÉSTAS Y OTRAS HEMOS PODIDO CONTEMPLAR CÓMO LOS EFECTOS, LOS PERSONAJES O LOS MOVIMIENTOS GENERADOS MEDIANTE ORDENADOR COMENZABAN A SER MÁS Y MÁS UTILIZADOS, LA MAYORÍA DE LAS VECES CON RESULTADOS ASOMBROSOS. PARA QUE CONOZCÁIS MÁS DE CERCA SUS SECRETO, HEMOS HECHO UNA SELECCIÓN DE LAS MÁS CONOCIDAS.

La primera aparición en escena de estas nuevas herramientas se remonta a un "lejano" 1986 y supuso un importante punto de inflexión en la realización y puesta en escena de los dibujos animados. La primera película que utilizó la infografía fue «Basil, el ratón detective» a la cual siguieron otras como «Oliver y compañía», «Roger Rabbit», «La Sirenita», «Los Rescatadores en Cangro-landia», etc. Estos primeros intentos consistían, casi siempre, en animación de objetos, máquinas o mobiliario de los decorados: relojes, coches, etc., pero sirvieron para sentar la base de proyectos más ambiciosos y de efectos más espectaculares. Hay que dejar claro que en el año 86, en España por ejemplo ni siquiera había un conocimiento generalizado sobre la imagen



sintética. Posteriormente con el lanzamiento del clásico de «La bella y la Bestia» pudimos comprobar cómo la infografía comenzaba a dar sus primeros pasos triunfales en el terreno del dibujo animado.

Para la investigación, desarrollo y posterior aplicación práctica de esta nueva forma de hacer imágenes, Disney creó un nuevo departamento: el CGI, Computer Generated Imagery, con su sede en California. Aunque originalmente sólo se componía de un

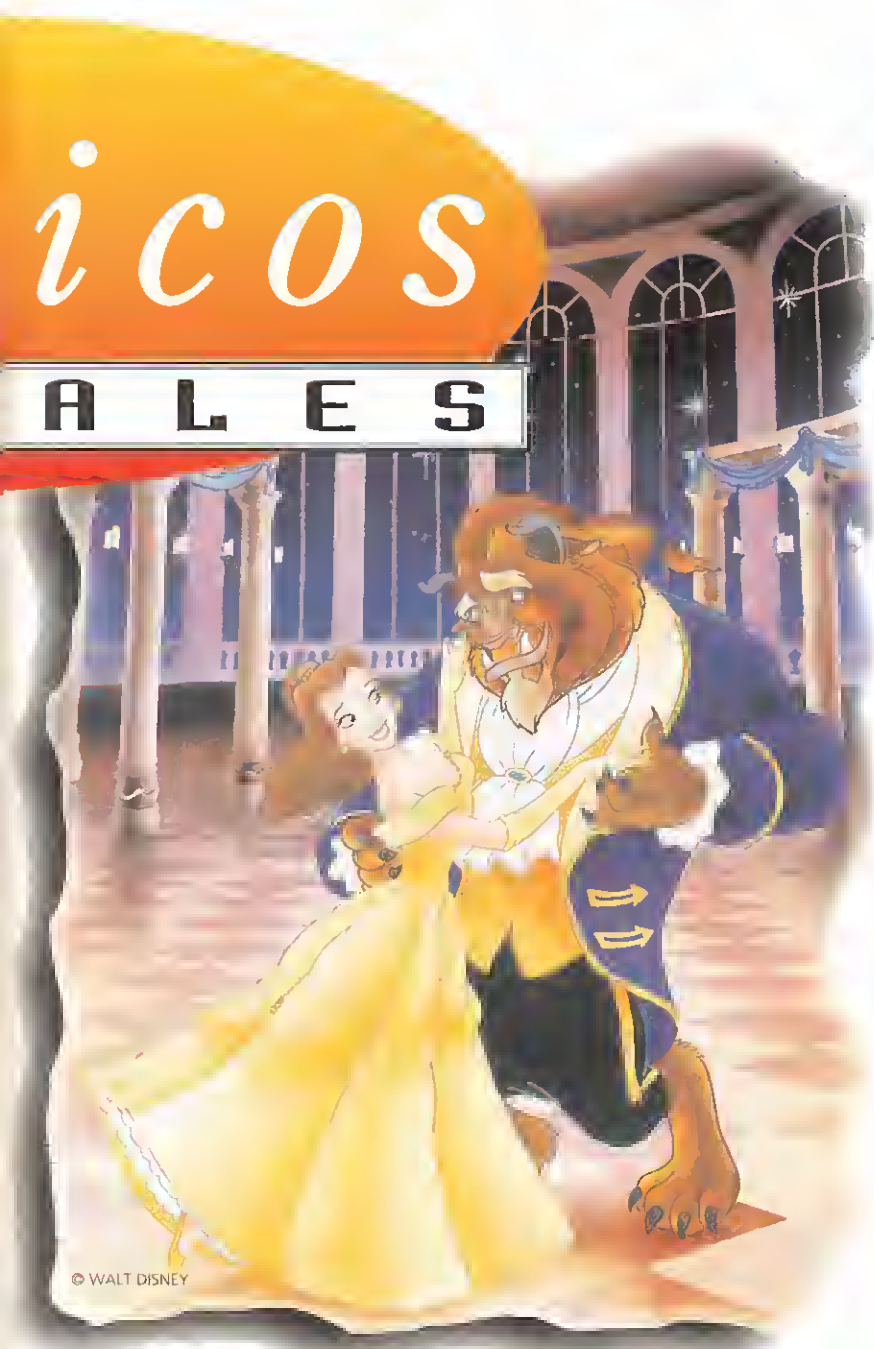
par de personas, pronto comenzaron a trabajar en él profesionales de sectores variados de la industria audiovisual, y así en su grado actual, acoge a unas 14 personas en continuo crecimiento, entre animadores, infografistas e informáticos. El equipo utilizado abarca una gran cantidad de medios distintos, aunque es clara la presencia de las estaciones de Silicon Graphics, alimentadas con software de los principales fabricantes mundiales, tales como Pixar, Wavefront o Alias.

«LA BELLA Y LA BESTIA»

Esta película hacía el filme número treinta de animación realizado por la experimentada compañía americana. En ésta ocasión, para seguir la tradición, tomaba forma en la gran pantalla un cuento clásico y popular, con raíces tan antiguas que se pierden en la mitología griega. En su realización colaboraron cerca de 600 animadores, dibujantes y técnicos, se crearon 1300 fondos de decorados y se hicieron más de un millón de dibujos, lo que da una idea de la cantidad de trabajo y personal necesario para su creación.

Cuando vimos por primera vez en la gran pantalla «La bella y la bestia», muchos nos quedamos gratamente impresionados con la escena del salón de baile, la cual está íntegramente generada y animada mediante ordenador. Por vez primera se introducían personajes bidimensionales animados con técnicas tradicionales sobre unos decorados tridimensionales sintéticos. El productor,

Cine de Animación



Las sinuosas evoluciones de la alfombra mágica de «Aladdín» nacen de complejos algoritmos de deformaciones y rutinas de movimiento.

La escena del baile en «La bella y la bestia» fue íntegramente generada y animada por ordenador.



Don Hahn, considerará necesaria la utilización de la infografía para ésta tarea, ya que era necesario recrear un perfecto movimiento de cámara de 360 grados, que volara sobre los actores y diera amplitud y elegancia al conjunto. Con las técnicas tradicionales, la cámara tan sólo se suele desplazar de una forma lineal sobre los dibujos hechos a mano que sirven de ambientación de la escena, acercándose, moviéndose o alejándose, en función del desarrollo del plano y la acción de los personajes.

Par tanto simular todo un vuelo panorámico por el salón de baile mediante dichas métodos hubiera supuesto unas ingentes dosis de trabajo tratando de simular, imagen por imagen, la perspectiva y la tridimensionalidad del conjunto, y probablemente el resultado no hubiera sido todo lo satisfactoria que se pudiera desear. Toda el trabajo se realizó sobre estaciones de trabajo Silicon Graphics y se hicieron exhaustivos estudios de iluminación y texturas así como de movimiento

hasta llegar a la versión que todos conocemos. Los programas utilizados fueron muy variados, desde software de Wavefront Technologies para la realización de toda la coreografía y las movimientas de la cámara, hasta Alias para el modelado definitivo a el conocida Renderman de Pixar para la visualización del resultado final. En total fueron necesarios más de 158 puntos luminosos para crear el ambiente adecuado, ya que cada candelabro de las paredes emitía su propia luz, además de las necesarias para iluminar el resto del salón. La mayor parte de la riqueza visual se consiguió en el proceso de render, y no en el modelado, mediante el uso de Shaders o rutinas específicas de Renderman capaces de asignar propiedades realistas a los obje-



Ferngully», de los estudios Kroyer, demostró que no sólo la compañía Disney puede realizar grandes películas.

tas, variando incluso su propia geometría en el proceso de visualización. Se añadieron sombras, reflejas y se modificaron las texturas del entorno mediante dichas Shaders para adecuarse mejor al calarido deseado. Con una escena de tal calidad, cada uno

de los frames o fotogramas de la acción necesitaba una media de cerca de tres horas de cálculo intensivo del ordenador.

Pero ésta no fue la única escena, aunque quizás sí la más espectacular, en la que se utilizó la infografía. De hecho, en gran parte de la película se utilizó el ordenador como medio de definir la perspectiva y el movimiento de objetos durante su animación. Un ejemplo de esto lo encontramos en la escena musical de la cena de Bella. Aquí todos los cu-

biertos, la vajilla y el resto de personajes secundarios crean una inmensa coreografía musical al estilo de las películas de Hollywood de los años cincuenta. Muchos de los movimientos están generados con Wavefront, y posteriormente dibujados a mano. Con este sistema se crearon los que serían los primeros personajes animados de Disney: los simpáticos tenedores que bailan sobre la lámpara del techo.

«ALADDÍN»

Este ha sido uno de los estrenos más esperados de la temporada y ha levantado oleadas de "merchandising" y promociones comerciales a su alrededor. Y es que en esta ocasión las muchachas de lo Disney tampoco nos han defraudado en absoluta. Y como seguro que ya habéis visto la película, nos adelantaremos contando la historia, aunque sí os diremos que es una de las leyendas más conocidas de «Las Mil y Una Noches», y claramente se prestaba de un

La Infografía en el Cine de Animación

«Basil, el ratón detective» fue el primer filme que utilizó técnicas infográficas.

modo magistral a su conversión cinematográfica, y en particular al cine de animación. Para esta nueva película el departamento de CGI, del que ya os hemos hablado, ha tenido que esmerarse aún más en su aplicación de la informática al celuloide. Y probablemente con éste trabajo hayan alcanzado ya la plena madurez en el dominio de las técnicas, y en el conocimiento de las posibilidades que se ofrecen, abriendo así nuevas y sorprendentes aplicaciones futuras que esperamos ver muy pronto.

Aquí contamos, entre otras cosas, con un personaje fundamental de la historia, la alfombra mágica, cuyas evoluciones de su sinuoso dibujo oriental han sido sacadas de complejos algoritmos de deformaciones y rutinas de movimiento. Sin embargo hay que decir que no es ni mucho menos cierto que todo su comportamiento en escena de éste peculiar ser, sea obra de la mente de los Silicon Graphics. Por el contrario, cada uno de los fotogramas que forman toda su aparición en escena han sido totalmente dibujados a mano. Y es que con el software disponible para las estaciones de trabajo actuales, a pesar de su potencia en constante crecimiento, es difícil conseguir la destreza y la habilidad de los animadores tradicionales en la resolución de movimientos o en la expresividad de los rasgos. Por dicha cuestión, la infografía se encargó de la no menos importante tarea de adaptar la forma del dibujo interior de la alfombra al requerido en las animaciones preparadas manualmente. Para ello fue necesario modelar tridimensionalmente la alfombra en el espacio virtual del ordenador, y aplicar posteriormente la textura del dibujo del tapiz. Se corría el riesgo de que dicha textura, tras sucesivas manipulaciones, estiramientos y deformaciones, acabara perdiendo su forma original y comenzara a distorsionarse y a perder nitidez. Para solucionarlo se tuvieron que programar rutinas específicas para controlar la aplicación de la textura sobre el polígono, solventando así el problema.

En otra de las secuencias del filme, la llamada "Havoc sequence" fue necesario modelar todo el interior de una cueva, por la que Aladdín y su mascota Abu vuelan intentando escapar de los torrentes de lava que llenan su interior. El diseño de las paredes y rocas fue realizado mediante NURBS, esto es, curvas Splines que defi-

nen un objeto tridimensional. Posteriormente la tarea de render corrió a cargo del mencionado Renderman, consiguiendo un magnífico acabado y sensación de realismo. También en este caso se echó mano de algoritmos propios, en este caso para simular el avance arrollador del caudal de magma que invadía el recinto. Una textura de colores vivos simulaba el color y la viscosidad de la lava, fundiéndose perfectamente con el color del entorno y de los personajes. Este es uno de los puntos a los que más importancia se ha dado y se va a seguir dando, la capacidad de unir de forma homogénea y sin contraposiciones bruscas las imágenes sintéticas con los dibujos tradicionales. Las burbujas, explosiones y demás añadidos fueron posteriormente dibujados a mano sobre los fotogramas realizados mediante el ordenador. Sin duda el mayor mérito conseguido en esta toma es la gran fluidez del movimiento de la cámara, así como su gran cantidad de planos y evoluciones que hubieran sido imposibles sin un modelo tridimensional del entorno.

Pero no es la alfombra mágica el único personaje creado mediante infografía en la película. Si recordáis, la entrada a la cueva estaba formada por una gran cabeza de tigre surgiendo de las dunas del desierto. Pues bien también ella era un

modelo generado en 3D. Para su realización fue necesario fabricarla primero en escayola, para después ser digitalizada

punto a punto hasta crear el modelo sintético en el ordenador. Posteriormente, fue animada en base a los dibujos de los artistas de Disney, con los rasgos y los movimientos faciales que éstos deseaban. Para ello sólo era preciso mover cada uno de los vértices de la malla tridimensional para hacer que se acoplaran a dichos dibujos, de forma que el resultado fuera tan bueno como las animaciones manuales. Después se aplicaron las texturas, materiales e iluminación apropiados hasta conseguir la atmosfera de misterio y aventura deseada para la escena. Como veis, toda una lección de profesionalidad y "savoir faire", esperemos que pronto vuelvan a sorprendernos con nuevas imágenes...

«FERNGULLY»

Y no sólo Disney es capaz de aplicar la infografía a sus creaciones audiovisuales. De hecho es algo que cada vez está surgiendo con más fuerza en este campo, y un ejemplo de ello es esta ecológica película de los estudios Kroyer que trata de un modo fantástico pero cercano el problema de la deforestación de los bosques. El grado de utilización de los Computer Graphics en «Ferngully» no es

tan claro o tan notorio como en los casos anteriores, a pesar de que son cerca de 40.000 los fotogramas de película que contienen de uno u otro modo infografía, casi el 30 por ciento de la película. Una de sus principales características es la alta calidad de los movimientos y de los distintos planos, muchos de ellos fueron diseñados desde el principio en el ordenador. El principal reto ha consistido en utilizar los ordenadores en la película sin que el espectador supiera que se estaba utilizando.

El sistema empleado llamado Plotter Arts System, consistía fundamentalmente en un equipo combinado de software Advanced Visualizer de la compañía Wavefront Technologies sobre Silicon Graphics, una serie de programas añadidos propios y plotters de Hewlett-Packard. El procedimiento consistía en diseñar y animar en el ordenador los planos, personajes y movimientos que fueran necesarios para posteriormente imprimir las secuencias de dibujos de línea a través de los plotters, obteniendo así toda la información relativa a las posiciones de los objetos animados. Tras esto sólo quedaba "redibujar" sobre los dibujos trazados las formas y colores definitivos que darían una apariencia "manual" al resultado final. Entre los personajes que podemos encontrar en la película animados con ésta técnica destacan los escarabajos voladores o el extraño ciempiés, cuyas antenas al moverse tienen un gran realismo.

R.P.A.

Lo Próximo

Y pronto seguiremos contemplando nuevas creaciones que contengan infografía, y cada vez será algo más común y corriente. Quizás incluso en poco tiempo ni siquiera nos asombre y sea tratado como una parte más del proceso de producción de una película. Para que estéis al tanto de las próximas novedades que surgirán en este sentido os destacaremos el lanzamiento de «Thumbeline» de Don Bluth, cuyas primeras imágenes pudimos contemplar en la pasada edición de Siggraph o «King Lion» de Disney. Atentos pues.



Con «La bella y la bestia» y «Aladdín» queda más que demostrado que las películas de animación podrán competir en breve, y en igualdad de condiciones, con los filmes "reales".

Perfecto como el hielo FIRE & ICE

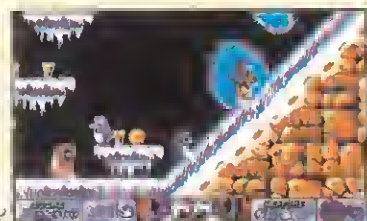
Desde los confines del círculo polar ártico, nos llega un personaje que viene dispuesto a convertirse en el nuevo héroe de los videojuegos. Se trata de un simpático coyote opododo "el frío", y su misión es la de hacernos posar un fenomenal roto, recorriendo fantásticos mundos llenos de plataformas.

■ GRAFTGOLD
■ Disponible: PC.
■ T. Gráficas: EGA, VGA
■ Plataformas

iM enudo jugazo este «Fire & Ice», todo un auténtico

arcade de plataformas para nuestro PC, dignísimo de pertenecer a una máquina recreativa. Manejando a Coyote "el frío", atravesaremos una serie de países, los cuales están divididos en cinco territorios. Para acceder de uno a otro, recogeremos unas piezas que compondrán una llave que abrirá una cerradura situada en un lugar estratégico del mismo. La forma de obtener estas piezas será destruyendo a los curiosos habitantes que nos encontraremos reportados por las plataformas. El método que utilizaremos para destruirlos será por medio de los balines helados y bombas de nieve que Coyote lanzará. Una vez que los hayamos alcanzado, estos se quedarán congelados momentáneamente; entonces sólo tendremos que pasar por encima de ellos para que se desintegren y nos proporcionen una de las seis partes de la llave.

También como ayudas, en algunos territorios encontraremos unos pequeños cachorros de coyote. Estos, una vez rescatados, se nos unirán y dispararán pequeñas balas de hielo a la vez que nosotros. Además, si llegamos con uno de ellos a la salida, obtendremos una vida extra. Por contra, como dificultad principal, aporte de los habitantes de los distintos



De "plataformero" se puede definir este «Fire & Ice», pero en el mejor sentido de la palabra.



Moverse sobre el hielo sin resbalar es cuestión de expertos y de juegos tan buenos como este.

mundos, se suma el factor tiempo. Éste estará representado por un copo de nieve que se derretirá cada vez que se ponga el sol, disponiendo de siete días hasta llegar al último mundo.

NUESTRA OPINIÓN

Magnífico es la palabra que define a «Fire & Ice». Es bonito, adictivo, "plataformero"..., sencillamente un clásico, y uno de los mejores juegos editados últimamente para PC, en lo referente al género arcade.

Es de esos programas en los que te picarás una y otra vez, intentando pasar un nivel tras otro, porque todo lo que contiene te cautivará desde las primeras partidas. Sus atractivos gráficos, sus simpáticas y pegadizas melodías..., hasta su scroll, que para ser de ordenador personal, es lo bastante suave como para ser digno de mención.

¡No lo penséis más!, «Fire & Ice» es lo que estabais esperando. Si lo que os gusta es el arcade y las plataformas, este es el juego que tú y tu ordenador estabais necesitando.

E.R.F.

Con Coyote "el frío", vivirás unos aventuras de escalofrío...

90

ORIGINALIDAD 80
GRÁFICOS 90
ADICCIÓN 93
SONIDO 80
DIFICULTAD 85
ANIMACIÓN 88

Un torneo de mucho prestigio RYDER CUP



En un principio este programa no llama mucho la atención, pero a medida que juegas más partidas, más te enganchas.



Como buen simulador de golf, dispone de todo tipo de vistas para seguir nuestra bola hasta el mismo hoyo.

Ocean nos obordo de nuevo, esto vez con un simulador de golf ovolodo por uno de los torneos más prestigiosos del circuito internacional, lo Ryder Cup, cuyo nombre do título el progromo. Uno ocosión más poro disfrutor con nuestro ordenador, de este elegante y hobilidoso deporte.

■ OCEAN
■ Disponible: PC
■ T. Gráfica: VGA
■ Simulador de Golf

Poco se iba a imaginar Samuel Ryder, el fundador de este torneo golfístico, allá por el año 1926, que su obra iba a acabar siendo un juego de ordenador, entre otras cosas claro porque por esos años ni existían los PCs... Pero estamos en 1994 y Ocean ha hecho posible que podamos disfrutar de esta copa a través de su última producción.

«Ryder Cup» recrea para nosotros este torneo de golf, cuya particularidad está en que dos equipos, uno americano y otro europeo, formados por los mejores jugadores de cada continente, deberán competir durante un total de tres días consecutivos. Pues bien, esto es precisamente lo que tendremos que hacer nosotros, formar parte de uno de los dos equipos y ganar el mayor número de hoyos.

Cuatro son los campos en los que podremos participar, cada

uno de ellos diferente del anterior, con sus propios accidentes y obstáculos naturales. Por supuesto siempre que queramos podremos ver una visión total a vista de pájaro del campo o de cada hoyo. Entre las opciones que encontraremos están las comunes en este tipo de simuladores, es decir, practicar un tipo de hoyo, repetir el golpe desde varios ángulos de cámaras, elegir el palo adecuado, ver la fuerza y dirección del viento, etc. Pero entre todas, la que más destaca es la opción de realizar el golpe; es muy completa y opcional. Completa porque además de la fuerza y el efecto que le podemos dar a la bola, también podremos elegir el tipo de altura y caída que queremos que haga. Y opcional porque hay dos formas de efectuar el swing, una muy parecida a la utilizada en el «Links», y otra por medio de una barra de fuerza, la cual es bastante más sencilla de utilizar.

NUESTRA OPINIÓN

La impresión final que te queda



La concentración, al igual que el el deporte real, será nuestra mejor consejera a la hora de golpear la bola.



Nuestros competidores, europeos o americanos, intentarán arrebatarnos tan prestigioso trofeo a base de golpes...

de «Ryder Cup» es buena. Aunque en un principio no llama mucho la atención, a medida que juegas con él, te va resultando más entretenido y atractivo, lo que cual adictivamente no está mal. Técnicamente está en un término medio alto, y en sonido se queda algo simple, aunque gráficamente el juego es bueno y los zooms que efectúan las cámaras para ofrecernos los distintos puntos de vista están muy logrados. Pero el movimiento de la bola no está muy bien conseguido, pues al realizar un golpe, ésta tarda bastante en salir, lo cual queda un poco irreal.

E.R.F.

No se trata de un simulador "llamativo", pero es entretenido.

75

ORIGINALIDAD 70
GRÁFICOS 79
ADICCIÓN 80
SONIDO 60
DIFICULTAD 79
ANIMACIÓN 70

Recomendados

- 1 **LITIL DIVIL**
GREMLIN (PC)
- 2 **TFX**
OCEAN (PC)
- 3 **DAY OF THE TENTACLE**
OCEAN (AMIGA IMPORTACIÓN, PC, PC CD-ROM)
- 4 **REBEL ASSAULT**
LUCASARTS (PC CD-ROM)
- 5 **SPACE QUEST V**
SIERRA (PC)
- 6 **INDYCAR RACING**
PAPYRUS (PC)
- 7 **JURASSIC PARK**
OCEAN (AMIGA IMPORTACIÓN, PC, PC CD-ROM)
- 8 **SHADOWCASTER**
ORIGIN (PC)
- 9 **ALIEN BREED**
TEAM 17 (PC)
- 10 **DRACULA**
PSYGNOSIS (PC)
- 11 **WINTER OLYMPIC**
U.S.GOLD (PC)
- 12 **FLIGHT SIMULATOR 5.0**
MICROSOFT (PC)
- 13 **F-15 STRIKE EAGLE III**
MICROPROSE (PC)
- 14 **METAL & LACE**
MEGATECH (PC)
- 15 **SILVERBALL**
TEAM 17 (PC)
- 16 **KASPAROV'S GAMBIT**
ELECTRONIC ARTS (PC)
- 17 **LANDS OF LORE**
VIRGIN (PC)
- 18 **B-WING**
LUCAS ARTS (PC)
- 19 **MIGHT & MAGIC III**
NEW WORLD COMPUTING (PC)
- 20 **SIMON THE SORCERER**
ADVENTURE SOFT (PC)

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.

Punto de mira

Investigación submarina

DISCOVERIES OF THE DEEP

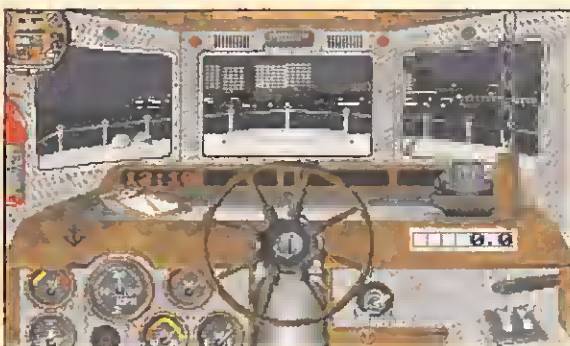
¿A quién no le apasionaría zambullirse en las profundidades del océano y vivir, descubrir y sentir todas las misterias, secretas y bellezas que se alajan en su fondo? Pues ahora, sin majar-te, Capstone y su «Discoveries of the Deep» intentarán que sientas esa experiencia.



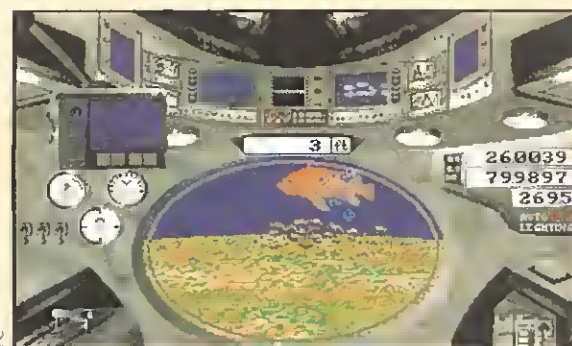
La principal novedad de este programa es su tema: un simulador de aventuras marinas.



Una de las misiones más interesantes que nos pueden encomendar es la de encontrar los restos del Titanic.



Nuestro barco está equipado para poder cubrir todas las necesidades que nos apremien en la borda...



...y lo mismo ocurre si es que queremos profundizar en los secretos del océano desde el casco de nuestro buque.

- CAPSTONE
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- Simulador

¿Podréis aprender los secretos del mar? Solamente aquellos que se enfrentan a los peligros, comprenden sus misterios. Con este bello pasaje, incluido en una de las páginas del manual, se nos invita a participar en esta aventura, explorando los misterios marinos. Ante todo, «Discoveries of the Deep» lo que sí os ha resultará será original e interesante, a la vez que extraño.

ORIGINAL, INTERESANTE Y EXTRAÑO

Original, porque el desarrollo y el concepto del programa no lo hemos visto muchas veces; que recordemos, no abundan muchos los simuladores de aventuras marítimas. Interesante, debido a que siempre resulta tentadora la idea de poder investigar y sumergirse en las profundidades, con metros y metros de agua por encima de tu cabeza, viajando

por todos sus rincones. Y extraño ya que no creemos que muchos de vosotros os hayáis metido en un batiscafo para observar cosas que sólo se pueden ver en los documentales del profesor Jacques Cousteau.

En «Discoveries of the Deep», entraremos a formar parte de una expedición en busca de fuertes sensaciones, cuya misión consiste en navegar hacia el obismo de lo inexplorado. Desde el Centro Oceanográfico, que siempre será nuestro punto de partida, se nos encargarán diferentes objetivos. Estos irán desde buscar restos antiguos de naufragios, o fosos submarinos, o aviones desaparecidos..., hasta encontrar el legendario Titanic. Y todo ello gracias a que vamos equipados con un barco, con cartas de navegación, radares, radio, sondas, indicadores de profundidad, etc., y un pequeño batiscafo.

NUESTRA OPINIÓN

«Discoveries of the Deep» posee estupendos gráficos digitalizados, así como unos buenos fondos musicales y de efectos de sonido. Los controles y la variedad de

acciones a realizar son muchas pero..., su adicción no está tan a la altura de su calidad técnica. Cuidado, porque esto no quiere decir que no sea entretenido, aunque la verdad es que no llega a hacerte vivir una sensación de aventura y de entretenimiento tan fuerte como para mantenerte pegado a la pantalla. Tal vez la culpa de todo sea su lento desarrollo, especialmente cuando navegamos con el barco hacia un destino, algo que podría haberse solucionado con una opción de tiempo acelerado. De cualquier modo «Discoveries of the Deep» resulta un producto especial para los aficionados a los programas curiosos.

E.R.F.

Ante todo, se trata de un programa curioso y original.

75

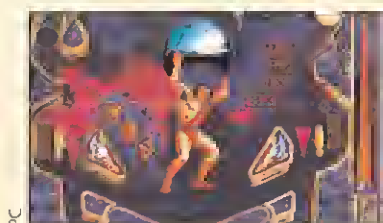
ORIGINALIDAD	89
GRÁFICOS	79
ADICCIÓN	70
SONIDO	75
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	60

Innovaciones mínimas SILVERBALL

Team 17 ya no es una desconocida en nuestro país. Títulos como «Body Blows» o «Alien Breed» contribuyen a que su fama crezca cada día. Ahora nos llega «Silverball», un pinball que promete estar a la altura de sus predecesores.

■ TEAM 17
■ Disponible: PC
■ T. Gráfica: VGA
■ Pinball

En «Silverball» las acciones a realizar son las típicas de un pinball, contando con un total de cinco mesas diferentes y con objetivos totalmente distintos en cada una. Aparte de las mesas que incorpora, existe la posibilidad de definir algunos de los elementos de cada pantalla. Estos son el número de bolas con el que vamos a contar, que pueden ser tres o cinco, y el ángulo de reflexión de la mesa. Aparte, existen las típicas opciones para desactivar o activar tanto las melodías como los efectos de cada pinball. Y por último, podremos elegir la intensidad de sonido y de gráficos, adecuándola a la velocidad de nuestro ordenador.



Esta es una de las pantallas que nos ofrece este pinball; se trata del mundo de los dioses del Olimpo.

en campaña de tres amigas más, ya que pueden jugar, por turnos, hasta cuatro personas. A nivel de gráficos no hay nada que objetar: son variados en cada mesa, adecuándose al tema, y llenos de colorido. Otro de los puntos con los que cuenta a su favor es el suave scroll al moverse la bola por las distintas zonas de la superficie; en ningún momento resulta brusco. Y en lo que respecta al sonido, destacar cada una de las melodías que suenan durante la partida.

O.S.G.

NUESTRA OPINIÓN

«Silverball» es un gran juego de pinball. Sin embargo le falta algo de jugabilidad, ya que es bastante sencillo que la bola se cuele más rápido de lo que sería deseable. Además, le faltan opciones tan importantes como la de la lotería del final, en busca de una bola extra. A pesar de todo ello, «Silverball» se deja jugar. Y si la deseamos, podremos divertirnos

Un correcto juego de pinball que entretiene sin más.

83

ORIGINALIDAD	76
GRÁFICOS	83
ADICCIÓN	83
SONIDO	82
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	80

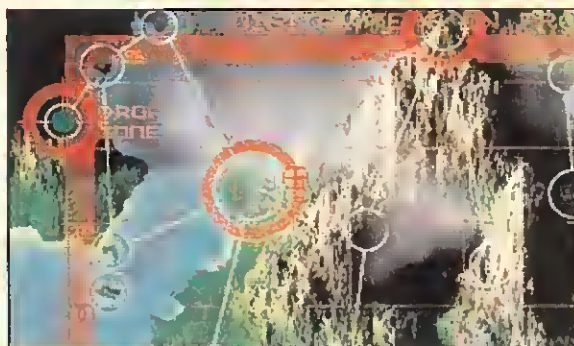
Sonido de película JURASSIC PARK CD

Al «enfant terrible» del cine le solió bien lo jugoda y las posteriores y múltiples versiones informatizadas de «Jurassic Park» no tordoron en hacer su oposición. Ésta, salvo error u omisión, es la última. Lo que no quiere decir la peor. Muy al contrario.

■ OCEAN
■ Disponible: PC, PC CD-ROM
■ V.Comentada: PC CD-ROM
■ T.Gráfica: VGA
■ Arcade/Aventura

A lga que casi siempre solemos encontrar como una desagradable sorpresa en un elevado número de CDs estriba en el hecho de necesitar, aunque no sea la más

La originalidad como lema HIRED GUNS



Los negocios que emprendamos en este nuevo mundo serán controlados por las autoridades y por nuestros enemigos.



El movimiento del programa, a base de pantallazos, confunde en algunos momentos.

El nombre de «Hired Guns» comenzó a sonar, fuera de nuestros fronteras, hace algo más de año y medio. Primero fue publicada una versión para Amiga que no llegó a publicarse en nuestro país y ahora, por fin, llega hasta nuestro pontollos su adopción o los compatibles.

■ PSYGNOSIS
■ Disponible: PC
■ T.Gráfica: VGA
■ Juego de rol

El desarrollo de «Hired Guns» nos traslada a otro mundo. En este nuevo tiempo, todo está regulado por una autoridad. Es por ello que el delito se ha vuelto prácticamente inexistente. Sin embargo el crimen continúa existiendo. Rorian Deevergh, tras terminar el servicio militar ha reunido a un grupo de mercenarios capaces de matar por obtener el vil metal. Hace unos días que les habían encargado una misión, cuyo objetivo tenía un nombre muy extraño. Se trataba de un planeta llamado Graveyard... Por supuesto nosotros les acompañaremos pero antes de adentrarnos en la misión, deberemos seleccionar los cuatro personajes que nos ayudarán en la misma, entre un total de 12

disponibles. Una vez realizada esta operación, se nos mostrará una pantalla que nos informará del objetivo a cumplir, tanto el principal como el secundario y el modo de realizarlo. Una vez pasados estos trámites, nos veremos envueltos en la opresiva atmósfera de «Hired Guns». Lo primero que llama la atención es que cada personaje está encuadrado en una ventana diferente, con un punto de vista frontal. Con el cursor podemos desplazarnos a cualquiera de ellas, con el fin de realizar las acciones que consideremos oportunas.

NUESTRA OPINIÓN

La idea de dividir la pantalla para cuatro jugadores, siendo cada uno de ellos independiente del resto, es de lo más acertada y original. Pero el apartado gráfico, quizás para obtener la necesaria velocidad de juego, ha quedado

algo pobre. La sensación de movimiento, al ser cuadro a cuadro, sin scroll, resulta en algunos casos algo confusa. La realmente divertida de «Hired guns» es que puede ser compartido con varios amigos, multiplicando así su atractivo.

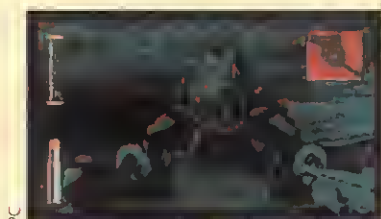
Psygnosis ha descuidado el aspecto gráfico pero nos ha traído algo original. Y al fin y al cabo de lo que se trata es de divertirse ¿O no?

O.S.G.

Una original idea que queda algo deslucida gráficamente.

73

ORIGINALIDAD	81
GRÁFICOS	45
ADICCIÓN	70
SONIDO	74
DIFICULTAD	71
ANIMACIÓN	28



Lo mejor de este CD, como el de otras conversiones, es su sonido, algo realmente espectacular.

lógica, un enorme espacio libre en el disco duro para realizar una instalación de la información contenida en el CD. Ocean ha tenido muy clara que es bastante incoherente disponer de 600 megas en un CD para encima tener que estar «chupando» del disco duro. Así que lo único que

necesitamos en nuestro ordenador es disponer de un par de kilobytes para guardar la configuración.

NUESTRA OPINIÓN

Si cuando fue editada la versión en disco dedicamos un buen número de calificativos para alabar el trabajo que Ocean había realizado, todos ellos pueden aplicarse a esta nueva versión, entre otras cosas, porque si exceptuamos las innovaciones a nivel sonoro, absolutamente espectaculares por cierto, la que nos encontramos es el mismo programa. En definitiva, «Jurassic Park CD» satisfará plenamente al

aficionado exigente, aunque si ya conocía la anterior versión tampoco se llevará ninguna alegría especial.

F.D.L.

Sin sorpresas, sin decepciones... Ocean apuesta por este CD.

90

ORIGINALIDAD	30
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	88
SONIDO	96
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	90

Un ataque más B-WING

El programa que tenemos entre manos es el típico disco de misiones con el que nos obsequian los excelentes simuladores, como es el caso de «X-Wing».

- LUCASARTS
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- Disco de misiones

El B-Wing es un caza pesado de asalto, de menos maniobrabilidad que el X-Wing pero bastante rápido. Y la historia que da pie a este programa es simple. Lord Vader se encuentra en una situación delicada tras el último ataque de la Alianza. Pero el Imperio no se va a dar por vencido tan fácilmente, y ya está preparando un plan de ataque que aplaste a la rebelión. Sin embargo, no conoce que en la Flota Rebelde han terminado la construcción de una nueva nave de asalto, el B-Wing. En «B-Wing» vamos a tener la oportunidad de disfrutar de 20 nuevas y trepidantes misiones dentro de la opción de «Tour of Duty», además de la posibilidad de recorrer el laberinto en esta nave, y participar en misiones en «Historical Combat». También incorpora un piloto denominado «As de Ases», con el que podremos volar en cualquier misión y en cualquier orden de «X-Wing» e «Imperial Pursuit» (otro disco de misiones, anterior a «B-Wing»), y secuencias de



Na todas las imágenes que descubrimos en «B-Wing» son vistas espaciales. También hay secuencias de cine.

acción de las películas de la saga de «Star Wars».

NUESTRA OPINIÓN

La opinión respecto al programa no puede ser más positiva. Gráficos, sonidos y movimiento siguen siendo igual de geniales. Pero lo que sí ha cambiado es la dificultad, que ahora será bastante más alta, debido a que se supone que ya hemos acabado las anteriores misiones. A pesar de ello, pensamos que lo verdaderamente importante es que los aficionados a uno de los mejores simuladores espaciales podemos contar con más misiones diferentes con las que disfrutar de más horas de «X-Wing». Y atentos, porque para primavera, está previsto un disco nuevo, en el que nos podremos unir al lado Oscuro...

O.S.G.

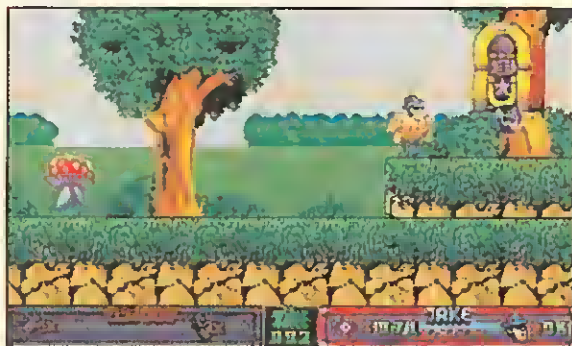
Más misiones para disfrutar del excelente «X-Wing».

87

INTERÉS	88
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	91
SONIDO	89
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	88

Una "marcha" muy relajante

THE BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURE



La "marcha" de estos dos personajes no sólo se "mueve" en la ciudad: también está en el campo.

Lo campaña francesa Titus repite protagonistas y trae hosto nuestras pantallas una nueva aventura de «The Blues Brothers»,

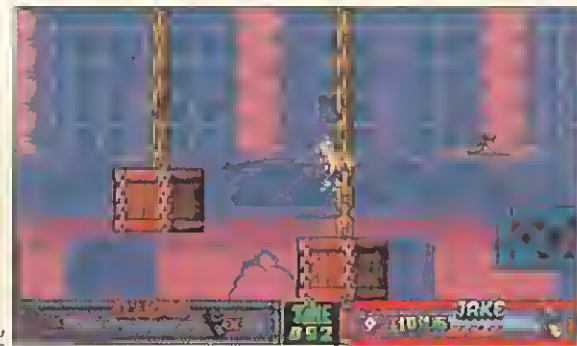
- TITUS
- Disponible: PC, AMIGA
- V. Comentada: PC
- T. Gráfica: VGA
- Arcade/Plataformas

Jack y Elwood, los Blues Brothers, viajaban hacia un concierto cuando fueron trasladados al interior de una máquina Juke Box. Ahora, deben superar 39 niveles antes de poder salir de ella y volver al mundo real. «The Blues Brothers Jukebox Adventure» es un entretenido arcade de plataformas que no necesita de ningún argumento tan extraño como el que nos han presentado para cautivar nuestra atención desde el primer momento. Tendremos que guiar a nuestros amigos por las casi cuarenta fases situadas en ambientes tan diferentes como basques, fábricas, ciudades...

evitando que las criaturas que pululan por doquier los conviertan en picadillo. Jack y Elwood tienen que recoger los discos por el camino para arrojarlos contra sus enemigos y defenderse de ellos. En el programa, pueden participar dos jugadores simultáneamente, lo que hace que la diversión se dispare. En este modo especial, los niveles son distintos y sólo llegan a veintinueve.

NUESTRA OPINIÓN

«The Blues Brothers Jukebox Adventure»... viene en un único disquete de alta densidad y ocupa muy poco espacio en el disco duro. Sus gráficos son aceptables y su música se merece un notable, no así los efectos especiales, demasiado simples y escuetos. En general, puede que no perezca un gran programa. Acostumbrados



Subir, bajar, andar, reptar, saltar, bailar... No hay nada que pare a "los hermanos tristes".

una de las grupas de rack más extravagantes que existen en los Estados Unidos. Todo un juego repleto de ritma.

como estamos a animaciones que ocupan la mitad del disco duro y a manuales de doscientas páginas, llama la atención un único folio con instrucciones y dos megas escasos de tamaño. Pero no nos engañemos. Si lo que buscamos es diversión sana sin complicaciones Jack y Elwood nos la darán en cantidad.

J.G.V.

A pesar de su "marcha", es ideal para relajarse un poco.

75

ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	60
ADICCIÓN	75
SONIDO	75
DIFICULTAD	65
ANIMACIÓN	70

Apuntar fino

MAD DOG MCCREE

Lo último novedad en CD-ROM tiene nombre de forajido. ¿O es que «Mad Dog McCree» no suena a pistolero justiciera?

- AMERICAN LASER GAMES
- Disponible: PC CD-ROM
- T. Gráfica: VGA
- Arcade

Mad Dog McCree y el puñado de canallas que siempre lo acompañan conforman el grupo más temido

y odiado de todo el oeste. Son unos pistoleros crueles, capaces de vender a su madre por un plato de habichuelas con tocino. Nada más llegar a nuestro pueblo, los bandidos decidieron entretenerse raptando al alcalde y a su hija. Así que, lo mejor era colgarse la cartuchera, y quitarle el polvo a ese hermoso par de revólveres que tan bien nos sientan para dar su

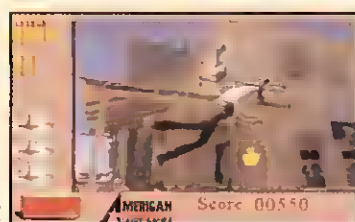


Este curioso menú gráfico nos permite el acceso a las cuatro primeras fases de «Mad Dog McCree».

merecido a esa escoria.

EL OESTE EN VIVO

El juego se divide en un buen puñado de fases. Las cuatro primeras son siempre idénticas: el establo, la oficina del sheriff, el banco y el saloon. Posteriormente, la acción



Una de las bandidas ya ha caído literalmente. Pero aún quedan muchos escondidos en el pueblo.

puede dirigirse por varios caminos hasta llegar a enfrentarnos en duelo con el mismísimo Mad Dog.

Lo mejor de «Mad Dog McCree» es, bueno, casi todo. Imagen de video real, un sonido de película (del oeste, claro) y una jugabilidad a prueba de bomba. Y así, una vez más, se

prueba que la idea más simple es capaz de dar un resultado casi perfecto. Diversión, sencillez y una realización técnica impecable...

F.D.L.

«Mad Dog» anda suelto. Afina tu puntería y ten pulso firme.

90

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	90
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	88

Los hombres más importantes del mañana...

...hoy tienen algo grande en sus manos.

P

UEDES SUSCRIBIRTE AHORA MISMO, RELLENANDO EL CUPÓN QUE APARECE EN EL CENTRO DE LA REVISTA (QUE NO NECESITA SELLO), O POR TELÉFONO LLAMANDO DE 9 A 14.30 Y DE 16 A 18.30 AL (91) 654 84 19 / 654 72 18. SI LO PREFIERES, PUEDES ENVIARNOS TAMBIÉN EL CUPÓN CUMPLIMENTADO POR FAX AL NÚMERO: (91) 654 58 72.



A HORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANÍA DURANTE UN AÑO (12 NÚMEROS X 275 PESETAS = 3.300 PESETAS.) OBTENDRÁS ESTE EXCLUSIVO REGALO RESERVADO SÓLO PARA LOS LECTORES MÁS GRANDES. SI ERES UN AUTÉNTICO MICROMANÍACO, NO DEJES PASAR ESTA OPORTUNIDAD.

OFERTA SÓLO VÁLIDA EN ESPAÑA Y HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.

UNA NUEVA REUNIÓN COMIENZA EN ESTOS MOMENTOS. COMO SIEMPRE, EL SALÓN ESTÁ ATESTADO DE AVENTUREROS ANSIOSOS POR COMPARTIR SUS CONOCIMIENTOS, SUS ANOANZAS, SUS TESOROS (NO, CREO QUE ESTOS NO)... EN UN AMBIENTE TAN CÁLIDO Y ACOGEOOR, HASTA ALGUNO SE PERMITE ECHAR UN SUEÑECITO. ÉL SE LO PIEROE. SÍ, PORQUE QUIEN DUERME NO JUEGA Y NO SALVA MUNOOS. POR SUPUESTO, NO ES NECESARIO QUE TOMÉIS EL CONSEJO AL PIE DE LA LETRA, PERO HAY GENTE QUE SOBREVIVE OURMIENOO SÓLO CUATRO HORAS. UN VEROAOERO MANIACO NO OEBERÍA DORMIR MIENTRAS LA AVENTURA NO ESTÉ CONCLUIOA Y BIEN CONCLUIOA.

Como os imagináis, el anterior párrafo no va en serio, ni mucha menos. Toda la cantraria: es conveniente que durmáis bien para recuperar energías de un día para atra...

En las próximas semanas se pondrán a la venta las primeras pasajes a Terra, el continente de las islas. Si os pasáis por allí, os recomiendo que busquéis a Sheltem, que trae de cabeza a las indígenas. Segura que vuestra ayuda será bien recibida en «*Might and Magic III*». Os prohíbo que os lo perdáis, pues es la primera oportunidad de disfrutar de un JDR tradicional. Por la que sé, Kirk sigue precisando vuestra ayuda para acabar con Veste. Pero si la que os gusta es cambiar de forma, ya sabéis, os espera en «*Shadowcaster*». Y no me alvido tampoco de otras prometedoras juegos: «*Hired Guns*» y «*Lands of Lore*». Finalmente, para terminar este compendio inicial, «*Serpent Isle*» y «*Dark Sun*»: «*Shattered Lands*» han comenzado a recibir algunas héroes con ganas de demostrar su valía.

ATRIBUTOS DE UN PERSONAJE DE JDR

Con el advenimiento de «*Might & Magic III*», no estará de más que hay hablen de las personas. En concreto, de una de sus características, las que suelen llamar «atributos».

Cuando habla de las «atributos» de un héroe, me refiero a aquellas características físicas que le son naturales y la definen, que normalmente se generan aleatoriamente, como la fuerza, la destreza o la velocidad. También tienen otro rasgo común: en las JDRs de ordenador parecen no valer para nada; en las de tablero son básicas.

A continuación, voy a analizar las

atributos más habituales junto con su posible incidencia en algunas acciones. Los juegos en que me voy a basar son los de la serie *Might & Magic*, pues es donde he visto que tienen más importancia.

-Fuerza (Might, Strength): Este atributo es bastante intuitivo. Es evidente que ha de influir en el daño hecho al mantrua: a más fuerza, más contundente será el golpe que demos con el arma. Otro punto en que afecta este atributo es a la hora de romper puertas o paredes falsas. En otros juegos, limita la carga que puede llevar el personaje, cuando las abjetas tienen un peso asociado. Este atributo interesa que sea alto en los guerreros.

-Inteligencia (Intellect, Wisdom): Aunque los términos en inglés tienen denotaciones diferentes, su uso suele ser similar. Ahora ya no es tan obvio en qué influye este atributo. En la mayor parte de las JDRs afecta a los hechizos, bien de forma directa aumentando el número de puntos de magia, bien de forma sutil modificando la probabilidad de éxito al lanzar el hechizo o el efecto del mismo. Este atributo interesa elevado en todas las clases con capacidad para realizar sortilegios, como magos o clérigos.

-Personalidad (Personality, Charisma): Este atributo se refiere a la capacidad del personaje para interactuar con otros seres. En algunos JDRs, es necesario para conseguir que algunas NPCs hablen contigo. Para se puede decir de este atributo, del que cabe asegurar que tendrá mucha más importancia en el JDR de mesa.

-Resistencia (Endurance, Constitution): Con este atributo se mide la capacidad del personaje a resistir daños. El efecto más directo de tener una puntuación alta en constitución suele ser un aumento de los puntos de vida, y así ocurre en el juego del que venimos hablando. De forma secundaria, puede inci-

Dungeon Hack

¿OS ACORDÁIS DE EVENT HORIZON? SÍ, HOMBRE, LOS PROGRAMADORES DE «THE SUMMONING» Y «VEIL OF DARKNESS». Y, ¿OS SUENA «FORGOTTEN REALMS»? CLARO, LA SERIE EN QUE ESTÁ BASADA LA SAGA DE «EYE OF THE BEHOLDER». EN FIN, ¿POR QUÉ ESTOY HACIENDO TANTAS PREGUNTAS ESTÚPIDAS? LA RESPUESTA, EN LAS SIGUIENTES LÍNEAS.

El enigma se aclara diciendo que «*Dungeon Hack*» es el último juego salido de la mente de Event Horizon, que sigue muy de cerca el sistema usado en los juegos de «*Eye of the Beholder*» (y que no tiene nada que ver con «*The Summoning*»), y que ha sido publicado por SSI, como por otro lado era de esperar.

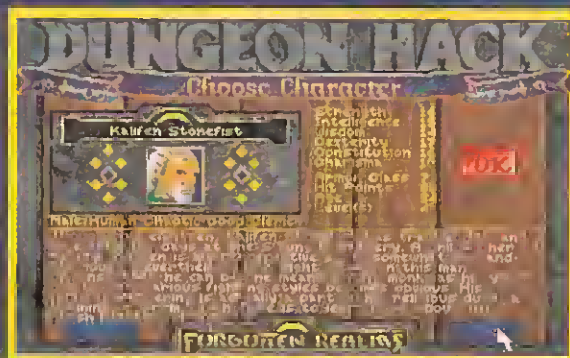
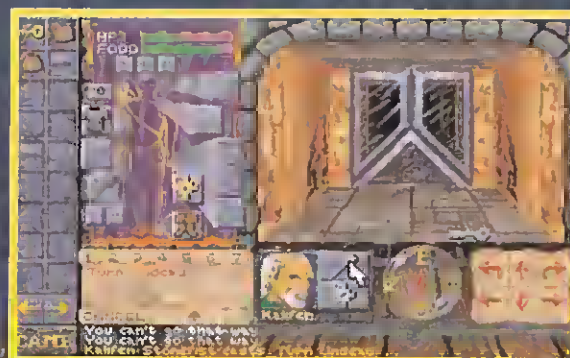
Vamos con otra preguntita: ¿qué ofrece nuevo este JDR? Pues sí, tiene una gran peculiaridad que le hace sobresalir del JDR convencional: es infinito. Me explico. Con este juego podrás aleatoriamente generar tantos calabozos como quieras. Una vez lo tengas, juegas con él hasta que lo resuelves, como si fuera un JDR normal. Y lo bueno consiste en que, en lugar de borrarlo del disco duro y archivarlo para la historia, ahora te puedes generar otra aventurita y volver a empezar. ¿Qué os parece?

Además, los creadores nos prometen que podremos hacer el juego a la medida, poniendo y quitando aquello que respectivamente nos gusta o detestamos. Por ejemplo, que no nos gusta complicarnos la vida buscando qué comer, podremos definir que haya muchas viandas y que nuestro personaje apenas consuma. Pero, si lo que queremos es realmente complicarnos la vi-

da, hay una opción que nos permite definir muerte real para el héroe y, si nos matan, tendremos que empezar de cero, sin partidas grabadas siquiera. ¡Glup! Hay hasta 19 características para configurar el calabozo a nuestro capricho, o sea que hay que ser raro para no encontrar algo que te valga.

El juego se desarrollará en perspectiva tridimensional a lo «*Eye of the Beholder*», juego al que recuerdan todos los gráficos y escenarios. Los monstruos están, asimismo, basados en «*Forgotten Realms*»; nos encontraremos con viejos conocidos. Sólo contamos con un héroe en el «grupo», cuyos rasgos podremos también generar, de entre los típicos. Aquí no parece que vaya a haber muchas novedades: sexo, raza, alineamiento, clase (con la nueva profesión de Bardo y los atributos normales, todo ello definible en una sola pantalla).

En mi opinión, el juego es prometedor. Pero una terrible duda me asalta, y que me temo no podremos despejar hasta ver más a fondo el juego. Para todo JDR-adicto, es importantísima la historia que acompaña al juego, que se despliega durante la aventura. Sin ella, un JDR queda reducido a un simple juego de laberintos con monstruos. ¿Acaso generan aleatoriamente con cada calabozo una historia, o bien ésta es la misma sea cual sea el JDR? En este último caso, me temo que la adicción disminuirá considerablemente. Pero, aún aceptando que la histo-



dir en el aguante ante posibles envenenamientos u otras situaciones anómalas. Por supuesto, interesa que tengan más puntos en este apartado aquellos personajes de natural con pocas puntos de vida, como pueden ser las clases de maga o clérigo. Aunque esta es válida si todas las personas del grupo

pueden recibir daño. Si, como ocurre en muchas JDRs, los héroes de primera línea del grupo son los más propensos a recibir daños, interesará que sean estas quienes tengan más puntos en este atributo.

-Velocidad (Speed, Dexterity): Otro atributo bastante intuitivo. A mayor velocidad parece que las

monstruos tendrán más dificultad para golpearnos; por ello, en algunas juegos a mayor velocidad se nos aumenta la clase de AC (armor class). La velocidad condiciona el orden de participación en el combate. Por ella, puede ser decisiva quién sea nuestro héroe más rápido. Suele interesar que sea el más

Cuando hasta yo mismo ya pensaba que se nos iba para siempre, parece que todos sus aficionados han decidido ponerlo una vez más en el lugar que tantos meses ha ocupado. «Shadowlands» vuelve y arrebató con poderío el primer puesto a «Ultima VII», lugar en que éste parecía estar cómodamente instalado. Pero aún hay más sorpresas. Porque aún sin estar publicado en España, ya tenemos a «Might & Magic» entre los cinco primeros. Y no se acaba aquí lo sorprendente. No tienen desperdicio las apariciones en los puestos 4 y 5 de sus ocupantes. Todavía «Lord of the Rings» se ha mantenido uno y otro mes entre los primeros. Pero es que «Elvira» me parece que nos visita hoy por primera vez..., y lleva algo así como tres años publicado. ¿Os habéis puesto de acuerdo todos sus aficionados este mes para votarlo?

Es previsible que en los próximos meses «Might & Magic III» pase a ocupar nuestro trono, pero tendrá una cruenta pugna con los de la serie Ultima y con «Shadowlands». Por contra, no parece que «Dungeon Hack» o «Dark Sun» vayan a estar en la lucha. El galardón de juego del mes va en esta ocasión para un habitual del puesto: «Shadowlands».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL
Votos contabilizados en Diciembre-93

- 1.- Shadowlands
- 2.- Ultima VII: The Black Gate
- 3.- Might and Magic III.
- 4.- Lord of the Rings
- 5.- Elvira, Mistress of Darkness.

OTROS MANIACOS

Hoy comienza la sesión con un maniaco de la bella Easa, o sea, San Sebastián. Es Alberto Elarza y le parece genial «Eye of the Beholder III»; prefiere su sistema de hechizas al típico de Puntas de Magia porque le parece más cómoda. Pero, precisamente por eso, querida Alberto, no exige el uso de estrategia, máxime con el sortilegio de Crear Comida. Vamos, que es poco realista porque es casi como tener infinita magia. «The Summoning» no acaba de convencerle. Sí, la verdad es que al cabo de tantas niveles resulta algo monótono, pues no ofrece verdaderos enigmas ni obstáculos.

Finalmente, a Alberto le queda por encantar la cuarta palanca de hueso en el mausoleo de Myth Drannar. Pues bien, se encuentra tras una puerta cuya llave podrás recoger en un pazo. Cuando actives las cuatro palancas te harás con algo bastante útil para atravesar el bosque de que también hablas. Antes de proseguir, hay que revelar la clave para poder leer las respuestas que el pasado número dábamos a Alberto Padilla. Me supongo que la gran mayoría no habéis tenido gran dificultad para su hallazgo. No obstante, ahí va la solución. Ambas se basan en el orden alfabético: la primera respuesta la padéis descifrar sustituyendo cada letra por la inmediata anterior en el abecedario; para la segunda respuesta, basta con cambiarlas por la inmediata posterior.

Seguimos. Desde un lugar incógnita escribe un reclamo patético J. Luis Diez, que encuentra problemillas en el recién comentado «Veil of Darkness». Paso a exponer sus preguntas: ¿qué necesita para conseguir probar quién es el asesino de Ambrosio?, ¿qué decir al Escribiente del Monasterio?, ¿y a la joven muda?, ¿cómo librarse de la maldición del Libro Parlante? En «Eye of the Beholder II» también tiene un problema, pero no lo describe con precisión, por la que poca pueda hacer por responderle.

Y acompaña tales dudas de un síntoma harta demostrativa del aludida patetismo: ha comenzado a pensar en dedicar su disca dura a programas afimáticos..., en breve, el Word Perfect podría apoderarse de este territorio virgen. Evidentemente, J. Luis, necesitas atención psiquiátrica: no hagas nada hasta que lleguen las bomberas. (las demás, distraedle mientras le pone-

mos la camisa de fuerza antes de que haga algo irreversible).

Las pruebas para inculpar al asesino son, como bien dices, tres: la batella de vino vacía, la camisa rasgada (las das trazas que hay) y el perejil. Éste se la debes llevar a Anabel, la herborista, para que te diga su significado antes de que puedas usarlo como prueba. Al escribiente del Monasterio le liberarás de su maldición si le dices justo aquella palabra que representa el objeto que le tiene aprisionado. En cuanto a la Muda, le debes decir el nombre de su prometida, que encontrarás en el Libro de Almas una vez consigas que la justicia caiga sobre el sepulturero. En cuanto a la maldición del Libro Parlante, me tema que na sé a qué te refieres. Dame más datos y te podré responder. Pues nada, hasta atra. Por curiosidad, las siglas «Tte.» que antepones a los apellidos en tu firma, ¿no querrán decir Teniente? Si es así, a la orden, mi Teniente, y disculpe el tuteo en la respuesta (conste que na la diga en brama).

Creo que he visto un basteza al fando. Sí, se va haciendo tarde y todavía queda un largo camino hasta casa, donde la aventura estará a la vuelta de un interruptor. Me despido con mi frase más usada, aunque no preferida: el próximo mes, más.

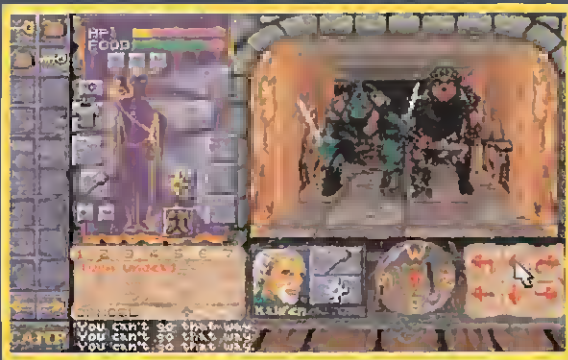
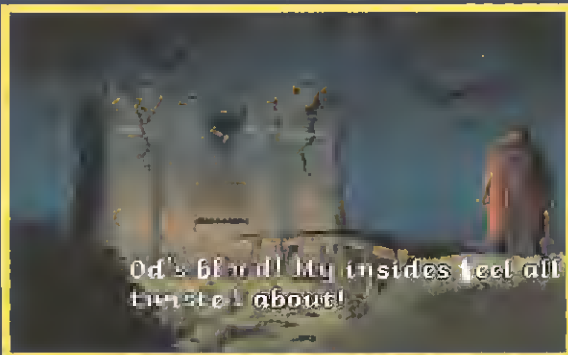
Ferhergón



Peligros infinitos

ria se mantenga, el problema se traslada a los enigmas, pues no cabe imaginar cómo se generarán aleatoriamente unos que de verdad sean desafiantes. ¿Consistirán simplemente en botones y palancas que abren puertas, o serán algo más sofisticados?

Estos dos aspectos son críticos y decisivos al determinar si «Dungeon Hack» es realmente algo bueno o no. Ya en «The Summoning», un juego técnicamente soberbio y muy prometedor, Event Horizon caen en la tentación de hacer un juego muy largo, pero sin apenas alicientes para continuar, dado que es repeti-



tivo y no hay ningún incentivo, ningún obstáculo que sobrepasar. Se puede resumir diciendo que prefirieron la cantidad a la calidad. ¿Ocurrirá otro tanto con «Dungeon Hack»?

Lo siento, muchachos, pero esto sólo lo podremos saber dentro de muy poco, cuando tengamos el juego en nuestro disco duro. Entretanto, no os queda más remedio que contener la calma y esperar próximamente el comentario con "Todo lo que usted quiso saber sobre «Dungeon Hack» y nunca se atrevió a preguntar". Hasta pronto.

Ferhergón

poderoso, mago a guerrero.

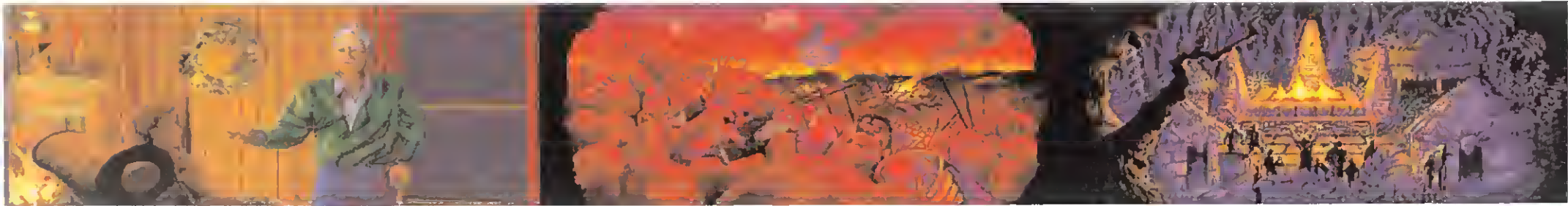
-Puntería (Accuracy): Éste sí es fácil, eh. Afecta a la probabilidad de golpear al malo, cama es de esperar, sea con un hechizo o con un arma, sea ésta de cuerpo a cuerpo o de distancia. Lo ideal es que todos la tengan bastante alta, aunque los ladrones y las clérigas, da-

da su menor importancia en el combate pueden permitirse más fallos. Ahora bien, si tu mago es un madero, no te gustará echar a perder tantas puntos en ese super hechizo para que luego falle.

-Suerte (Luck): Este atributo influye al intentar abrir cofres o puertas con trampa. Es de imaginar que,

aun precisando de un gran cana-cimiento en el tema, siempre hace falta algo de suerte: las nervias juegan muchas malas pasadas. Las ladrones han de ser las clases que más suerte tengan cama se deduce del tipo de incidencia del atributo.

Ahara vamos ya con las demás amigas de la banda.



Shadowcaster



Kirk tenía un gran potencial polimórfico: podría asumir hasta seis

formas distintas de su original humana, obteniendo así nuevas posibilidades, rebasando de los simples poderes humanos. Aún así, sólo no podía..., y precisaba de la ayuda que ahora vamos a tratar de prestarle. Más o menos, sabrás de qué va el juego, supongo. Por si acaso, un brevísimo resumen... Bueno, quizá sea mejor enrollarse un poco más. Ya en serio, Kirk es el último de una raza con el poder de mutar en otras formas. El futuro de tal pueblo está, pues, pendiente de un hilo. Los dioses han mirado el futuro y no ven esperanza: todo es desolador. Todo menos una zona que no son capaces de discernir, y sobre la que el personaje protagonista de este juego arroja sombra. De ahí el título. Cuando su abuelo, o quien él creía que lo era, le estaba contando esta misma historia, una gárgola irrumpió a través de la ventana acometiendo al anciano, quien apenas pudo conjurar un hechizo. Éste fue suficiente para trasladar a Kirk a un curioso jardín y permitirnos a nosotros disfrutar de este excelente juego.

LAS FORMAS DE KIRK



Como sabéis, una de las características más celebradas del programa es la posibilidad de transformarse de humano en otros seres, con poderes especiales. Dichas formas se adquieren durante el desarrollo del juego, lo que significa que no gozaremos de todas ellas desde el principio. Para poder realizar la metamorfosis deberemos poseer cierta cantidad de energía: una vez mutados, el uso de los poderes de las criaturas también consumirá de dicha fuente, lo que supone una cierta racionalización en el uso de los mismos. Dicha energía sólo se recupera con la forma humana al pasar el tiempo. Además, hay unas pócimas que nos permitirán también obtener esta energía. En niveles más avanzados, hay unas piscinas que nos permiten recuperarla, pero también se agotan. En cualquier caso, si estamos muy apurados en este aspecto, lo conveniente será buscar un sitio tranquilo, o sea, sin bichos en las proximidades, y esperar pacientemente a recuperarnos. Como quiera que en el juego no hay limitaciones temporales o alimenticias, podemos entretenernos en otras cosas mientras recuperamos la energía. Por ejemplo, leer un libro, que ya está bien de tanto jugar todo el día.

Ahora veremos algunos consejos generales sobre el uso de las posibles formas, pero antes os diré que, cuando adquiráis una nueva forma, comencéis usándola para subirla de experiencia con monstruos fáciles. A tal efecto, os recomiendo que la arméis con el boomerang y les atacéis de lejos. Otra posibilidad es debilitar al bicho con alguna forma más poderosa y, cuando notéis que huye, atacarle con aquella a la que queréis dar experiencia. Una vez haya adquirido el suficiente nivel ya la podréis usar en combates más cruentos. Estas son las formas:

Maorin: la forma del gato te será imprescindible durante mucho tiempo, dado su poder de combate y su mayor cantidad de puntos de vida a igual experiencia. Procura darle bastante experiencia, a partes iguales con la forma humana, con la que va a coexistir mucho tiempo. Interesa dar experiencia a la forma humana porque así sube el tope de energía. Por otro lado, a Maorin interesa dársela para que aumente su resistencia y luche mejor. Respecto a la vista especial, sólo encontré un sitio en que sea necesaria y es en el primer nivel. No desperdiciéis energía usando este poder.

Caun: aparte de los hechizos, de escaso uso salvo el de curar, y de su habilidad para abrir puertas cerradas colándose por sus rejas, lo realmente destacado de Caun es la velocidad a la que recupera sus

puntos de vida. Por contra, en ataque no lo vas a usar nunca, pues preferirás luchar como humano. La conclusión que se obtiene es que a Caun es a la única forma que no interesa darle experiencia. La razón es que, al dársela, subirán sus puntos de vida y, consecuentemente, tardará más en recuperarlos todos. Y como la barra de energía es la misma para todas las formas, si tenemos al máximo a Caun tenemos al máximo a todos. Capicce? (Esto no sé si lo habré escrito bien, pero espero que no me chaféis el golpe italiano).

Opsis: con esta forma hay que tener mucho ojo. Je, je. Usarla en combate cuerpo a cuerpo es suicida; tampoco parecen muy eficaces sus ataques mágicos con fuego o frío, ni muy útil su paralización del enemigo. Lo mejor de él son dos cosas: puede volar, aunque muy lentamente, lo que le permite atacar sin peligro con el boomerang a enemigos de tierra. Por otro lado, el toque de la muerte es realmente efectivo en muchos casos, pese al desmesurado consumo de puntos de energía. Reservadlo para los enemigos más potentes, como los monjes del castillo o los diablos voladores del templo. Por desgracia, no suele funcionar contra los enemigos jefe.

Kapha: o la ranita. Es obvio que sin él no es recomendable bucear, y hay un nivel en que no nos quedarán más cascaras que sumergirnos, y además un buen trecho. Su golpe eléctrico no es nada efectivo; por contra, cuando va armado con el Tridente del Poder, es una gozada ver cómo caen los enemigos.

Ssair: éste es una buena forma para combatir por el aire, ya que resulta mucho más rápido que Opsis. También es conveniente, por tanto, para atravesar grandes territorios de lava o fuego, que no se recomienda pisar. Su ataque cuerpo a cuerpo es muy bueno, pero el consumo de energía hace que se deba moderar el uso de esta forma.

Grost: esta forma es, como creo que algún famoso ya ha dicho, "la leche" (véase comentario del «Shadowcaster» en Micromanía de enero de 1994). Una vez la tengas ya no querrás usar ninguna otra y te reirás del pobre Maorin. Vamos, que si te dan ésta desde el principio acabas con Veste en una sentada. Tiene cantidad de puntos de vida y unos puñetazos que son una delicia (darlos, no recibirlos); además, con esos puñitos y sus paredes delgadas, destroza con gusto y abre caminos nuevos. El poder del terremoto admite, sin embargo, el calificativo de "chorrada".



MANERAS DE SER

■ RAVEN SOFTWARE/ORIGIN

■ Disponible: PC

■ T. Gráfica: VGA

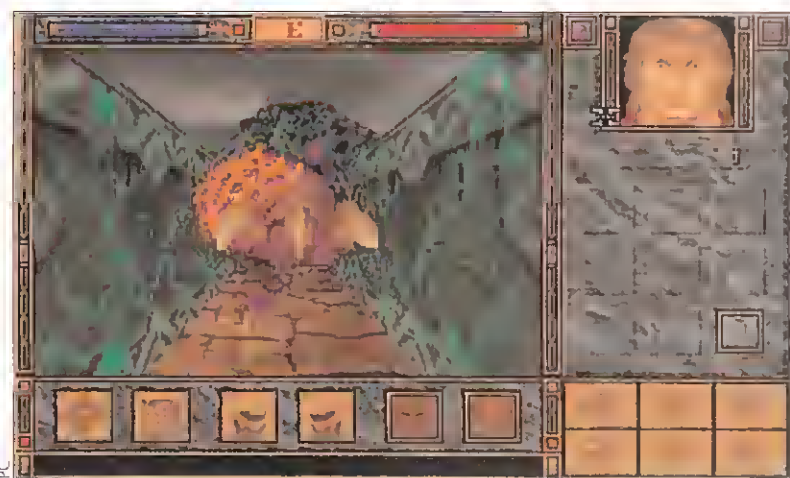
■ ARCADE/J.D.R.

Una vez explorado el jardín y con una cabeza debajo del brazo, usa la llave triangular para que la estatua deje expedito el acceso al segundo nivel, también llamado nivel del water porque para hacer algo útil en él habrás de tirar de la cadena (no se te olvide: usar cosas, botón derecho). Y jugando con el cráneo conseguirás otra cabeza.

La siguiente visita será el cementerio en que hay cabezas a pares. Ah, y también unos divertidos "ojonativos" con lanza y todo. Una vez "ex-decapitadas" las estatuas, podremos seguir con el turismo. En el nuevo sitio proseguirá la buena compañía hasta que encontremos a un hechicero que nos dará muchos quebraderos de cabeza (menos mal que las otras cuatro ya las pusimos en su sitio). Usa todo tipo de bolas de fuego de los bastones que lleves, y evita las suyas. Ataca con Maorín y no desesperes, que Caun está cerca.

Las fauces nos llevan al Templo, donde comienza ya la aventura en serio. En el extremo norte está la habitación que nos dará acceso a la guarida de Veste, una vez cumplamos unas simples formalidades,

consistentes en recuperar las cuatro formas que nos faltan, para lo que tendremos que ir metiéndonos por los transportadores de esta habitación. Una vez resolvamos la zona a la que nos lleva, volveremos



Las fauces nos llevan al Templo, donde comienza ya la aventura en serio. En el extremo norte está la habitación que nos dará acceso a la guarida de Veste...

mos al templo para poder llegar desde aquí a otra. Y, cuando hayamos recuperado las cuatro formas citadas, ganaremos un viaje al mundo de Veste con todos los gastos pagados.

Para empezar, visitaremos un castillo, empezando por su mazmorra, qué vida ésta, para pasar a sus bodegas y terminar en el mismísimo salón del trono. Si te gusta la lectura, hay una espléndida biblioteca a tu disposición, aunque algo concurrida por unos peligrosos monjes. Por lo demás, acude presuroso a tu cita en la torre con Lord Wolf, cita que terminará mal. Si es para él, podrás adquirir la forma de Ophis, aliado inestimable.

El siguiente escenario es ciertamente más tétrico: unas minas donde una curiosa raza de jabalíes esclaviza a otra de enanos. Nos toca el papel de paladines de la libertad, aunque el jefe de los malos es bastante duro de pelar. Por suerte, parece que tiene miedo de pisar el

césped, y si le atacas desde la zona próxima al árbol de la Vida, él no se te acercará. Más abajo hay unas oscuras cuevas en que habremos de vigilar constantemente la presencia de unas pequeñas arañas, no por ello menos peligrosas, que atacan indistintamente desde el suelo y el techo. El boomerang mostrará su enorme utilidad en estas adversas circunstancias, pero más te vale apuntar bien. Por cierto, por las cercanías encontraréis un mapa de este nivel, con los objetos y su posición. Espero que os sea de ayuda, pues el nivel es bastante oscuro, y así os evitaréis tener que estar todo el rato lanzando hechizos de luz.

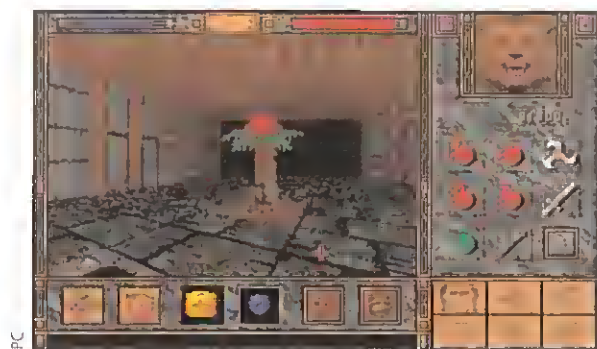
Con Kapha, nada mejor que un viaje al mar. Habrá mucho que bucear en esa especie de Atlántida. Os recomiendo que tengáis a mano el Tridente del Poder, porque sin él poco podréis hacer contra los monstruos submarinos. El shock eléctrico es poco eficaz, pues su consumo es excesivo. Por cierto, antes de comenzar el baño hobréis de encontrar una llave. Al final conoceréis al rey de los mares, al poderoso Neptuno, y doy fe de que resultará un enemigo bastante duradero: pero es mortal, de verdad. Y por desgracia necesitarás lo que suelta para evitar posteriores ataques de unos seres bastante poderosos. No os digo más. Ah, procurad no bucear, por equivocación, con la forma humana. De vuelta al templo, nos queda visitar un volcán. Después estaréis preparados para conocer las sorpresas que Veste os ha preparado con ocasión de la visita.

Bueno, ya lo veis, «Shadowcaster» ofrece grandes oportunidades de formarse a todos los niveles: mundos nuevos, lectura... Pero el resto os toca a vosotros: no os puedo ayudar más porque sobre el futuro no veo más que sombras. Oye, ¿no os suena esto?

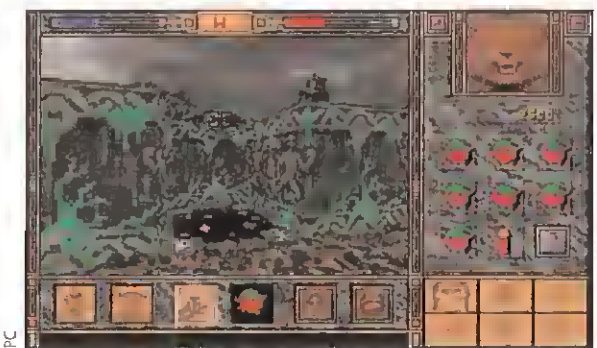
F.H.G.



Existe un decorado muy tétrico: se trata de unas minas donde una curiosa raza de jabalíes esclaviza a otra de enanos.



Cuando hayamos recuperado las cuatro formas que exige «Shadowcaster», podremos viajar al mundo de Veste.



De vuelta al templo, nos queda visitar un volcán. Después, estaremos preparados para conocer la naturaleza de Veste.



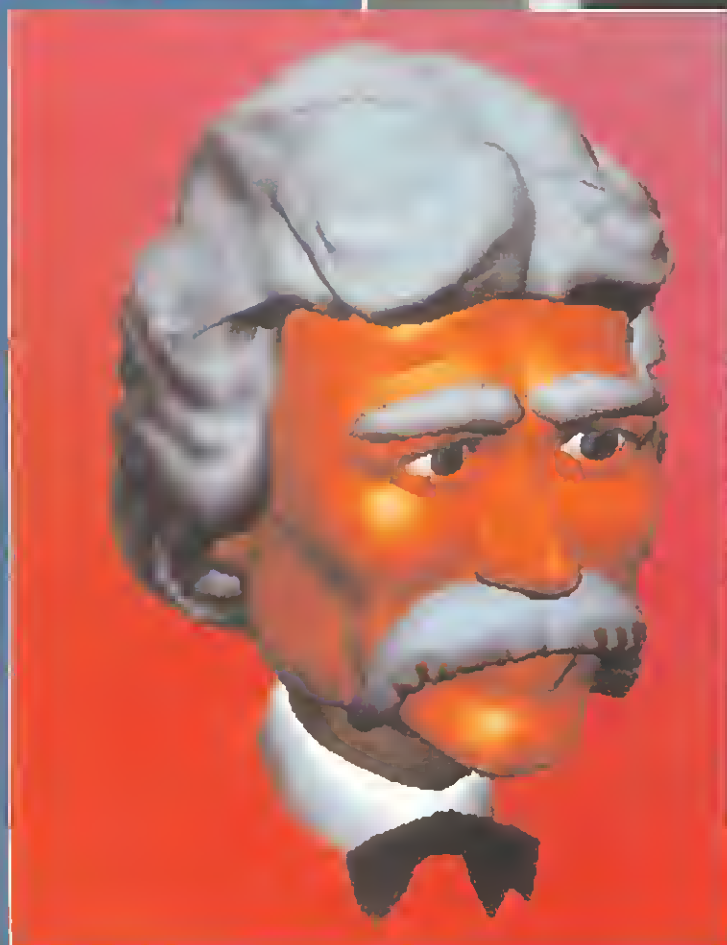
«Shadowcaster» permite la oportunidad de formarse a todos los niveles: mundos nuevos, lectura...

Virtual Reality Expo

Gran éxito de la feria

norteamericana

de Realidad Virtual



¿Preparados para emprender un viaje al futuro? No todo el mundo tiene las cualidades necesarias, así que si no os sentís con las fuerzas suficientes, podéis saltaros tranquilamente este artículo, que los que lo suscriben no se van a enfadar lo más mínimo... Pero como nos imaginamos que la Realidad Virtual os tiene a todos encandilados, creemos que será mejor que cojáis asiento, respiréis profundamente y os dispongáis a alucinar con lo que la nueva tecnología nos ofrece en los albores del siglo XXI.

¿P

or qué os comentamos todo esto? Porque, para que os hagáis una idea de las proporciones que este fenómeno está adquiriendo, recientemente se ha celebrado en el New York Hilton de Nueva York la Virtual Reality Expo, una feria de Realidad Virtual. Aunque el recinto ferial no era muy grande, lo verdaderamente importante es el volumen de creatividad que allí se pudo observar. Para empezar, tuvimos ocasión de disfrutar de «Eat a Bug», un curioso producto que Dean Friedman Productions creó hace ya un tiempo para generar interacción entre una persona y una serie de imágenes de vídeo.

Otra noticia interesante que recogimos durante el evento, es que una nueva división, Invideo, ha sido creada para trasladar esta tecnología a los salones recreativos a través de un juego titulado Volleyball, donde seis jugadores, tres por cada equipo, lucharán por mandar la pelota de voleibol lejos del alcance de sus adversarios.

¿Qué maravillas podemos decir que no sepáis de la tarjeta Ultrasound 3D de Advanced Gravis para PC? Pues muy sencillo: que su nuevo driver Mega-EM consigue que los juegos y aplicaciones que no permitían seleccionar dicha tarjeta la incluyan de ahora en adelante entre sus opciones. Por su parte, el nuevo Patch-Maker Lite es un sintetizador que utiliza samples o digitaciones de audio para crear instrumentos, con lo que una serie de juegos se aprovecharán de esta tecnología para sonar a las mil maravillas. Entre ellos se incluyen «Hired Guns», «Rebel Assault» y «3-D Dinosaur Adventure», por poner sólo un ejemplo. Además, la Ultrasound 3D produce sonido "holográfico" mediante tecnología de punto focal. Este galimatías sirve para que los juegos tengan una banda sonora algo más que realista. Si usamos esa tarjeta en combinación con Worldtoolkit de Sense8 en un PC podremos crear nosotros mismos aplicaciones para 3D. Operando desde Windows

tendremos la posibilidad de explorar objetos tridimensionales previamente diseñados. Además, se nos brinda la oportunidad de dibujar cubos y polígonos en este mismo programa. Para ello tendremos que disponer de un PC 386 o superior y una tarjeta gráfica de al menos 256 colores.

Seguimos alucinando con PHS Colorgroms de (Art)² Laboratory, una serie de imágenes holográficas digitalizadas a todo color que nos dejan o todos boquiabiertos. Este espectáculo visual en 3D se consigue sustituyendo la pantalla lenticular por otra especial que ejerce de barrera, intensificando la claridad y nitidez del efecto tridimensional. Esta última se combina con una transparencia Cibachrome que contiene una imagen digital intercalada y el resultado se puede utilizar para envolturas o envases de productos como libros, discos compactos, etc.

Tampoco debemos perder de vista un producto como «High-End» de Windlight Studio, que hace

Acción sin Barreras



«Cybertron» no solamente refleja los movimientos en su casco, sino que estos se transmiten también por todo el cuerpo.



Con la tecnología de «Windlight Studios», nuestros movimientos aparecerán digitalizados en la pantalla.



Invideo trasladará la tecnología de la Realidad Virtual a los salones de recreativas.



Con Vream se pueden crear mundos virtuales incluso con redes informáticas.

que unos personajes digitalizados en la pantalla del ordenador reproduzcan los movimientos reales de personas. Y ese ordenador no es sino un Indigo de Silicon Graphics que Windlight Studio utiliza para aplicar su línea de software Alias. Uno de los productos más sobresalientes de ésta es Alias Power Animator V5, que realiza complejas animaciones y modelados, tiene herramientas electrónicas de pintura, puede crear imágenes tan realistas como una fotografía y mucho más. Pero tal vez la más interesante sea el sistema Motion Capture, a través del cual pudimos ver a una señorita moviéndose mientras el ordenador reproducía su imagen de un modo casi perfecto.

Otro de los dispositivos que contribuyen a crear ambientes de Realidad Virtual viene de la mano de la firma Vream. Gracias a él se pueden crear mundos virtuales incluso en redes informáticas. Y también las prestaciones del PC se ven potenciadas para dar paso a imágenes "reales como la vida misma". Este sistema utiliza menús desplegables como interfaz gráfico de usuario. Cuando se reúnen varias personas pueden fácilmente interactuar con las demás.

¡A jugar!

Pero vayamos a lo que más nos entusiasma, que son por supuesto los juegos. Y nada mejor para empezar que Virtual Goalie, que nos coloca fren-

te a una maqueta de un poste de una portería de hockey. A través de las pantallas de televisión se puede contemplar toda la pista "virtual", con la que se puede interactuar moviendo las manos. Nuestro objetivo será mantener a cero nuestra portería, y para aumentar la sensación de realismo nos dan antes de la sesión un stick y unos guantes de portero. Para remate, una tarjeta de sonido "Surround Sound" nos meterá de lleno en el ambiente de un campo abarrotado hasta la bandera. Esta maravilla está destinada a los salones recreativos y parques de atracciones.

Si no os va mucho lo del hockey, podéis probar fortuna con VR Slingshot, un juego que combina unos gráficos de cine con un sonido estremecedor. Se puede jugar con gafas de cristal líquido o resignarse a observar la imagen en dos dimensiones. En cualquier caso, no faltará la acción trepidante al tomar curvas cerradas con la nave espacial en pos de los aparatos enemigos. Podréis incluso jugar contra otros "astronautas" a través de un modem. En un principio este juego saldrá para Amiga y luego la hará en PC.

Por último, no podemos dejar de mencionar el Virtual Mark Twain de Color Concepts, donde un actor pone su voz y sus movimientos a un personaje "virtual" que aparece en pantalla y "oye" todos los comentarios del jugador. Esta técnica se denomina VActor Performer y viene patentada por PLS Staging.

M.M.R./J.C.R.

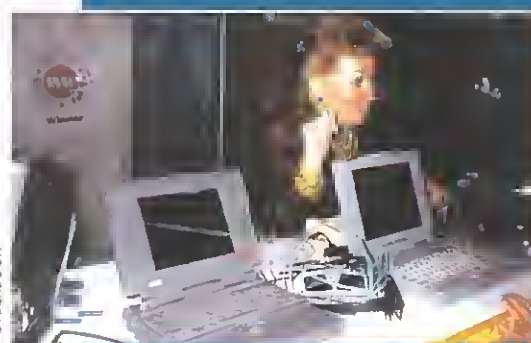
Imprescindible el casco

Y llegamos tal vez a la faceta más espectacular de la Realidad Virtual: la que requiere el uso de cascos. Para empezar, hablemos de Alternative Worlds, en el que un casco de cristal líquido nos traslada a un mundo tridimensional que se mueve con vuestra cabeza. Y eso no es todo lo que se nos ofrece en este campo, puesto que Cybertron no se limita al casco, sino que refleja todos los movimientos del cuerpo al situarse el usuario sobre una plataforma giroscópica. Los primeros planos que se consiguen de esta manera son verdaderamente pasmosos. Pero volvamos a pisar tierra firme con las gafas polarizadas imprescindibles para observar en tres dimensiones unas imágenes borrosas que aparecen en pantalla. Estas gafas funcionan con el Cyberbook de VRex, indescritiblemente bueno. Baste con decir que sus imágenes son impecables, sin ninguna clase de parpadeo. De la misma empresa es el SMUX, un sistema de conversión de imágenes estereoscópicas ya creadas en tres dimensiones. SMUX es compatible tanto con el interfaz gráfico de Macintosh como con el entorno Windows de PC.

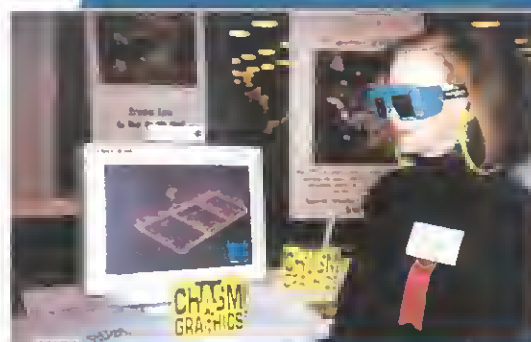
Sin embargo, si tenemos en cuenta que hace falta un monitor multisync especial a 100 Mhz o más para aprovechar al máximo sus cualidades, tampoco se puede decir que las gafas polarizadas sean el no va más. Su ventaja, por supuesto, es que eliminan la necesidad de conectores, cables y demás "estorbos" que son un accesorio imprescindible para las gafas de cristal líquido. En cambio, los resultados que se consiguen con éstas son superiores.

Para salir al paso de la polémica, llega Crystal Eyes VR de Stereographics, que no sólo ofrece la calidad de las gafas de cristal líquido, sino que lo hace sin ninguna clase de cables. Este nuevo aparato contiene un micrófono de ultrasonidos que interactúa con la unidad básica, mediante un triángulo de altavoces situado encima del monitor. Gracias a él no podrá haber ningún tipo de interferencias con otros campos eléctricos, magnéticos o de rayos infrarrojos. Esta sensacional experiencia se puede compartir con varios amigos. En este caso, el emisor de infrarrojos sincroniza el aparato ocular con la imagen electrónica, "tapando" uno de los ojos al oscilar la imagen hacia el lado contrario a una velocidad imposible de captar por el ser humano.

Si lo que se busca es un gran aparato a bajo precio, tal vez se encuentre en Cyberscope de Simsalibum, una unidad que se conecta al frontal del monitor y funde dos imágenes tridimensionales en una sola al mirar a través del agujero correspondiente. Y todo ello por sólo 200 dólares (unas 24.000 pesetas).



«CYBERBOOK»



«CRYSTAL EYES»

La Realidad Virtual llega a España en la exposición «VERTIGO VIRTUAL»

Un mundo sin fronteras

Estados Unidos, es la cuna de la Realidad Virtual y, lógicamente, es allí donde mayor repercusión tiene esta nueva tecnología. Sin embargo, nuestro país no ha permanecido ajeno a este interesante fenómeno. La prueba más evidente es una exposición, donde podremos tomar contacto directo con los mundos cibernéticos, que recorrerá durante los próximos meses las principales ciudades de nuestra geografía y algunas ciudades europeas.



La exposición «Vértigo Virtual: Viaje a lo tercero dimensión», es un proyecto conjunto del Museo Interactivo de la Ciencia Acciona y Realidad Virtual S.L., compañía pionero en nuestro país de esta nueva tecnología. Uno de los objetivos perseguidos por Realidad Virtual S.L., desde que fundó, hace ya algún tiempo, ha sido la divulgación cultural y científica de la tecnología de la Realidad Virtual. Fruto de su trabajo durante el pasado año organizaron distintas exposiciones, de las que destacan las presentadas en Madrid y La Coruña, que les han permitido ganar la experiencia necesaria para emprender este nuevo proyecto bastante más ambicioso.

La gira ha rescatado una vieja idea de Jorron Lanier, creador del "guante de datos" y uno de los padres de la R.V., quien pretendía recorrer Estados Unidos en un autobús para acercar a la gente esta nueva tecnología. La idea se quedó en un proyecto que ahora se hace realidad en nuestro país.

UNA CITA IMPRESCINDIBLE

Lo giro que ha orroncado en Vigo, donde permanecerá hasta el 30 de enero, llegará a León el 12 de febrero donde se podrá visitar hasta el 3 de marzo. El Museo Acciona de Madrid será el siguiente punto de encuentro —del 17 de marzo al 31 de mayo— y poco después llegará a Barcelona, San Sebastián y Gijón —aún no han sido fijadas las fechas de estos encuentros— continuando el recorrido en otras ciudades.

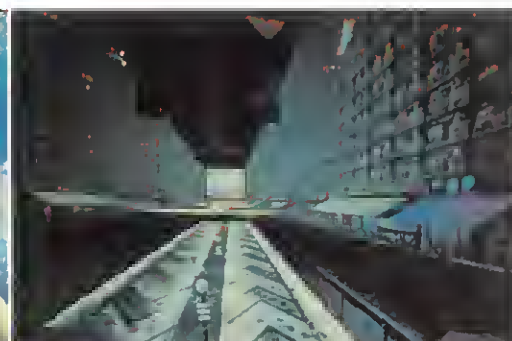
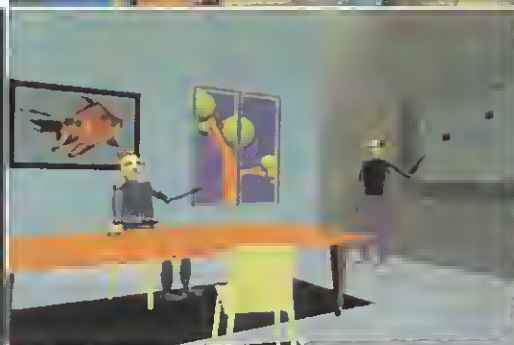
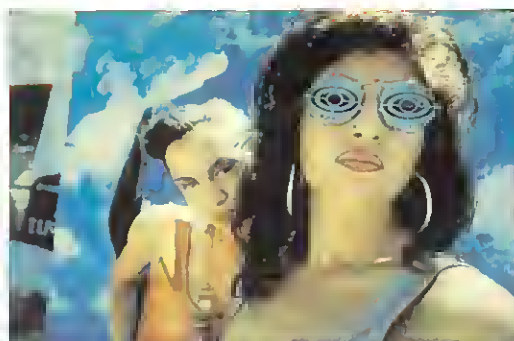
Básicamente la exposición puede dividirse en cuatro grandes bloques. El sector cero, llamado "Viaje a lo Tercera Dimensión", hace, en palabras de los organizadores, de marco conceptual para todo el recorrido posterior, es la aproximación del hombre a crear una tercera dimensión artificial donde situáramos a la Realidad Virtual. En este apartado se van a mostrar como novedad en España hologramas en color (escologramas) de la empresa norteamericana Art¹, hologramas volumétricos y también podremos probar un simulador de vuelo para tres personas o asistir a la proyección de uno de los películas estereoscópicas.

El segundo sector "Mundo Virtual" será uno de los más interesantes y en el podremos probar cuatro equipos de Realidad Virtual de varios fabricantes, con sus correspondientes elementos —stick, posicionador magnético, casco estereoscópico, etc.— y varios basados en PCs con distintas aplicaciones.

El tercer sector llamado "Mundo Interacti-



vo" tendrá un "teatro electrónico" donde se proyectarán vídeos relacionados con la Realidad Virtual, la infografía y el movimiento Cyberpunk. Merece la pena comentar en este apartado el programa de video artificial "El mundo de los Mbits", desarrollado por Federico Morán y Juan José Merero dos profesores de biofísica y física, en la universidad de Granada y en la Complutense de Madrid, quienes han creado el primer ecosistema de vida artificial desarrollado en España. Ha sido presentado en la cita "artificial life" de Santa Fe dirigido por Langton y ha supuesto uno de los hitos en la corta historia de la vida artificial.



El cuarto sector es "Ciberspacio", donde los organizadores intentarán que el visitante conozca cómo se vive la Realidad Virtual en Estados Unidos y otros países europeos, y cerrará la exposición.

CADA VEZ MÁS CERCA

Dentro de muy poco la Realidad Virtual, en opinión de los responsables de Realidad Virtual S.L., dejará de ser algo restringido a los centros de entretenimiento o a exposiciones concretas, para llegar a nuestros hogares. El propio Alejandro Sacristán, director comercial de Realidad Vir-

tual S.L., nos comentó su visión sobre el tema en una distendida entrevista. "Gracias a Sega, Nintendo y Virtuality en el año 94 y 95 vamos a tener equipos de visualización domésticos funcionando en base a consolas de CD-ROM. Seguramente en Estados Unidos en junio de este año va a comercializarse un casco de visualización tridimensional a todo color que funcionará sobre Mega CD, tardará algo más en llegar a Europa ya que parece que tienen problemas con la versión PAL. Nintendo junto a Silicon Graphics trabajan también en un equipo doméstico para el 95 y Virtuality en un sistema con un nuevo casco para sus centros de entretenimiento y desarrollarán una versión reducida del mismo.

Además, en el último Siggraph se presentó un casco llamado VIM 1000 que, aunque todavía no se ha comercializado, tendrá una versión reducida que se va a incorporar para el primer canal de televisión por cable que incorpore programas de Realidad Virtual. Dos empresas, VR entertainment y Koisser, trabajan en este proyecto y están haciendo películas en 3D y cosas interactivas; el próximo año en USA podrán recibir Realidad Virtual a través de la televisión! Para lograrlo sólo será necesario tener en casa un aparato donde confluyen los cables de fibra óptica, que funciona como un gestor de información mezclado de monitor de televisión y PC, que recibe los datos gracias a la fibra óptica. De hecho, hay empresas muy grandes embarcadas en lo que se supone será la revolución que supondrá la fibra óptica como Time Warner o los empresarios de John Malone, dueño de TBI y CNN, además de diferentes empresas de telefonía; todos se han metido de lleno en la batalla de la autopista de la información con inversiones de miles de millones de dólares y los videojuegos y la Realidad Virtual será lo que más tire del carro de la autopista de información. Si vamos a tener Realidad Virtual en nuestras casas dentro de poco".

Como veis el futuro se presenta muy prometedor y desde luego nosotros estamos dispuestos a permanecer atentos y subidos, sin dudar un segundo, a este autobús.

REALIDAD VIRTUAL S.L. Una compañía de vanguardia



Cuando Alejandro Sacristán, José Antonio Mayo y Alberto Arnedillo, entre otros, fundaron la compañía hace unos años partieron de una idea llevar hasta nosotros la Realidad Virtual y situarse en la vanguardia de esta nueva tecnología. Hoy han ampliado

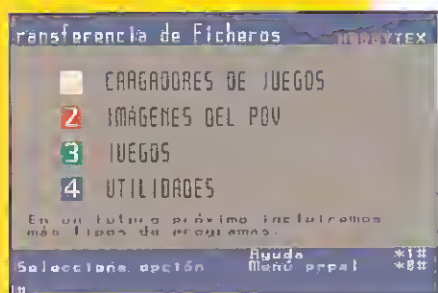
sus objetivos y acompañan a esta tarea de divulgación con la comercialización y alquiler de equipos de R.V., tanto de propósito general como de ocio para centros de entretenimiento. El desarrollo de aplicaciones virtuales sobre plataforma PC —su primer trabajo «Alicia al otro lado de la pantalla» se presentó en la última edición del Simo—, junto con la organización de presentaciones y conferencias completan las actividades de la compañía. Sus planes a medio plazo dependen en gran medida de la integración de la R.V. en nuestro entorno y no descartan la posibilidad de desarrollar aplicaciones dirigidas a equipos domésticos de R.V., que tarde o temprano pasarán a integrarse en nuestra vida cotidiana o incluso montar un centro de entretenimiento ciberdelico, un término muy original mezcla de cibernético y psicodelia.

Equipa Micromonío

¡CONECTA CON NOSOTROS!

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo y permanente a nuestras bases de datos. Para estar bien informado. Incluye secciones de noticias, forums, revistas, diálogos, anuncios, juegos y concursos, buzones, suscripciones y sugerencias. Incluso, es posible mantener conversaciones en directo, "on line", con otros usuarios que estén conectados al servicio de diálogos, hacer preguntas sobre determinados temas en la sección de consultorio, documentarse sobre aspectos concretos o aportar tus conocimientos sobre otros en el apartado forums, poner anuncios, participar en concursos, ganar importantes premios, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios, y, por supuesto, leer nuestros comentarios sobre videojuegos, consultar los índices y los artículos de las revistas o suscribirte a cualquiera de ellas, pedir números atrasados, etc...

NUEVO SERVICIO DE TRANSFERENCIA DE FICHEROS



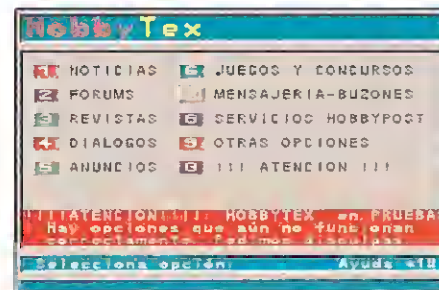
EN ÉL ENCONTRARÁS:

- JUEGOS COMPLETOS
- CARGADORES
- FICHERO POV PARA RENDERIZAR
- EMULADOR DE SPECTRUM
- FICHEROS DE TEXTO
- ACTUALIZACIONES «PCFÚTBOL»
- UTILIDADES, ETC...

¡NO ES NECESARIO PAGAR NINGUNA CUOTA DE ACCESO!

NOTA: si IBERTEX te diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido, tendrás que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX. Para el nivel 032 es *213086350#

MicroManía pone a tu disposición, junto al resto de las revistas de informática de Hobby Press, un centro servidor a través de la red IBERTEX de telefónica. HOBBYTEX, que es el nombre con el que se pone en marcha este nuevo servicio, te permitirá conectar desde tu ordenador o terminal de IBERTEX con nosotros y acceder a trucos y miles de datos sobre tus juegos favoritos, participar en concursos, consultar dudas, leer artículos de las revistas, acceder a un servicio de telecompra...



¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Lo primero son ganas de pasar un buen rato. Lo segundo cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem que cumpla la norma V23. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando un terminal IBERTEX.

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

La respuesta es simple: muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios. De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 18 pesetas por minuto. Más claro aún, 10 minutos de conexión no llegan a 200 ptas.

A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota y no es necesario ser socio.

¿QUÉ TIPO DE MODEM NECESITO?

Aunque hay terminales específicos IBERTEX el sistema permite que los ordenadores PC se conecten siempre y cuando estén provistos de un módem que emule ese terminal. El módem puede ser interno o externo. El primero se conecta a un slot de ampliación del PC. Sólo necesitarás un destornillador para instalarlo. Siempre, por supuesto, con el ordenador apagado. El segundo se conecta a uno de los puertos serie del PC. Comprueba siempre que el módem que vayas a comprar cumple la norma V23.

¿CUÁL ES EL MEJOR SOFTWARE DE COMUNICACIONES?

Para establecer la comunicación, además de un módem, necesitarás software. Normalmente todos los módems vienen con algún programa. Si obtienes el módem de un amigo o lo compras de segunda mano sin nada de software tampoco tendrás problemas porque hay muy buenos programas de comunicaciones en el área de "shareware" o dominio público.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, una revista electrónica. Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, HOBBYTEX no puede llevar fotografías, pero sin embargo, como contrapartida, permite un alto grado de interactividad. Las opciones del nivel 032 de HOBBYTEX son:

Transferencia de ficheros: Juegos, Utilidades, Cargadores, etc... a tu disposición para que los cojas cuando quieras.

Noticias: sección en la que te informaremos de lo último.

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas a todas tus dudas.

Revistas: te permite escoger entre las revistas que edita Hobby Press -Micromanía, Pcmánia, Hobby Consolas, Nintendo Acción y Todo Sega- y en cada una de ellas seleccionar artículos para leer, ver trucos de juegos, consultar el índice de ese mes, suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.

Diálogos: para mantener una conversación "on line" con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y concursos: puedes participar y ganar importantes premios.

Forums: encontrarás reunida toda la información sobre un tema concreto. Puede ser consultada e, incluso, enriquecida con tus propias colaboraciones.

Mensajería y buzones: podrás dejar tus mensajes personales para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Telecompra: este servicio te da acceso a un sistema rápido y cómodo para adquirir los productos que te interesan, beneficiándote además de ofertas especiales.

Suscripciones y números atrasados: el método más rápido para conseguir los ejemplares que te faltan.

Sugerencias: para que sepamos lo que te gusta, y lo que no, de nuestras revistas y de HOBBYTEX.

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 032, cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. Una vez tecleado el nemónico entrarás en el menú de HOBBYTEX en el que te pedirá lo que se llama un pseudo. Un pseudo es un nombre, que no tiene porque ser el real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y solamente tú podrás leerlo. Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "password" o palabra clave cuando accedas a los buzones o forums.

La pantalla aparecerá dividida en tres zonas. La superior y mayor muestra las opciones disponibles y los textos de cada una de ellas, en la intermedia encontrarás los mensajes de ayuda del sistema, y en la inferior es en la que puedes escribir tus propios comandos.

El sistema IBERTEX funciona en base a números y los símbolos *#. Si miras tu teléfono comprobarás que los dos aparecen en el teclado. Recuerda que antes comentamos que IBERTEX estaba pensado inicialmente para funcionar desde una máquina muy similar a un teléfono. Así, casi todos los comandos son combinaciones de estos símbolos y varios números. Lee atentamente los textos que aparecen en la ventana de ayuda y no tendrás ningún problema para viajar a través de IBERTEX.

!! YA ESTÁ EN MARCHA

«CARRERAS DE CABALLOS» EL PRIMER JUEGO INTERACTIVO MULTIUSUARIO!!

Y ADEMÁS... JUEGOS-CONCURSO DONDE PODRÁS GANAR CADA SEMANA NUEVOS VIDEOJUEGOS.

032 *HOBBYTEX#

YO NEXUS 7

Por Rafael Rueda

CAPÍTULO 1

Vocabulario y Anatomía para Novatos de una Máquina Pensante (1ª Parte)

¿Q uieres convertirte en un "Einstein informático"? Eres copaz de asombrar y dejar boquiabiertos o tus amigos y colegas con un "flomante idioma técnico" para usuarios? ¿Crees que lo sabes "todo" acerca de los ordenadores personales? Bien amigos, podréis despejar todas estas interrogantes rápidamente si seguís nuestros capítulos de la "Guía del Usuario Incansable", una obra "rico, rico" en contenido y muy sabrosa, listo para engullir. Y lo mejor, está diseñado y autorizada para "Todos los Públicos" -empollones y científicos fracasados incluidos-. ¡Así que..., adelante pues!

ARCHIVO: Es es de suponer que todos sabéis que un "ordenador" es un "chico mecánico muy listo", y con una potente capacidad para recordar. Esos "recuerdos" o informaciones son los "archivos electrónicos" -también llamados Bancos de Datos-. Estos ficheros se pueden guardar en memorias externas (floppys, discos duros, etc). Allí la computadora los procesa, archiva y ordena, pudiendo acceder a ellos rápidamente y en cualquier momento. Tipos de archivos: innumerables..., de gestión, de texto, musicales, gráficos y muchos más.

ASCII: Siglas de "Código Standar Americano" para el intercambio de información. Código de ocho niveles que se utiliza -como su abreviatura bien indica-, para la transmisión de datos informáticos. Punto.

BASIC: Si en Italia se habla el italiano, en Alemania el alemán y en España el español, aquí en el mundo de los ordenadores se debe utilizar el Basic. Es un lenguaje -intérprete muy conocido y especialmente recomendado para principiantes-, y está formado por un montón de palabras que se convierten en "instrucciones y órdenes" para nuestro amigo electrónico. ¡No salgas de casa sin saber hablarlo!

BINARIO: Un computador vive, piensa y sueña en "binario". Lo que ronda por su cabeza, todas sus múltiples operaciones las traduce al "binario" o lo que es lo mismo, a un sistema numérico de sólo dos cifras: el 0 y el 1. La computadora lo simplifica todo a "ceros y unos" -letras, números, gráficos-, y así le resulta más rápido y fácil manejar la información. El cerebro humano no piensa en binario ¿o es que os imaginabais que podríais leer El Quijote en este sistema numérico de ceros y unos?

BIT: Dígito Binario. Representa a las dos únicas cifras de este sistema: 0 y 1. El 0 representa un impulso eléctrico "apagado" y el 1 "encendido". Traduciéndolo al vocablo humano 0=Chungo; 1=Guay. No confundir con BEEP, que es el sonido que emiten algunos robots y máquinas cuando trabajan. ¿De acuerdo?

BUS: Es el camino que siguen las señales electrónicas del computador. Un vehículo de transporte que lleva los datos de unos circuitos a otros. En las autopistas de los circuitos integrados hay mucha circulación y siempre se deben respetar las señales de tráfico y semáforos.

BUG: Un error o equivocación en los datos de un programa. Un molesto intruso que puede dar al traste con horas de trabajo.

BYTE: Octeto. Secuencia de ocho bits cuya permutación genera 256 formas de ordenar ceros y unos. El tamaño de la memoria de un ordenador se mide en "bytes". ¿Cuántos "bytes" contiene el cerebro humano? El de algunos..., muy pocos.

CHIP: Circuito integrado. Conocido como "cucaracha" por su aspecto de insecto pequeño con patas. En sus diminutas habitaciones pueden habitar miles de resistencias, transistores y condensadores "miniaturizados", por supuesto.

COBOL: Otro de los lenguajes de programación para ordenadores. Está indicado específicamente para aplicaciones administrativas y de negocios. Es "complicadillo" y su utilización puede provocar jaquecas -no sólo a la máquina- también al usuario.

CÓDIGO MÁQUINA: Lenguaje formado por cadenas binarias de ceros y unos. Un programa escrito en "código máquina" no necesita ser traducido por el ordenador ya que es un idioma perfectamente inteligible para él. Lengua materna.

CPU (UPC): Unidad Central de Proceso o Microprocesador. El cerebro del ordenador. Aquí piensa y se encarga de las distintas operaciones lógicas. Un computador sin CPU sería un analfabeto total.

DEBUGGING: Espulgo. Acción de "espulgar" los errores que pueda contener un programa. Eliminar la "pulgas". Lo que se hacen los "monos", pero con el ordenador.

(Continuará en el próximo número)

MICRO

UN DUENDE EN LA REDACCIÓN



En el número anterior de la revista, un "duende" se nos coló en estas páginas, cambiando unas imágenes de lugar. Fue en la sección de "La Otra Pantalla", en la que tenían que haber estado unos dibujos de temas navideños realizados por Julio Municio Oliver, y en su lugar aparecieron unos de Valentín López, de Baracaldo. Pedimos disculpas a ambos por ello, y aprovechamos la ocasión para reproducir los pantallas de Julia, además de una instantánea, realizada por él, del "duendecillo" de nuestra redacción. Divertida el chica ¿eh?



CURIOSAS PRESENTACIONES

Cuando os mostramos el mes pasado la peculiar forma en la que algunas compañías nos envían sus últimos productos, no sabíamos que la cosa iba a crear escuela. Al poco tiempo, nos llegó un misterioso paquete de SSI. Todos pensábamos que se trataba de algún programa nuevo, sin embargo, alguien notó un olor extraño. Al abrir la caja, comprobamos de dónde procedía el hedor. No se trataba de software ni de nada parecido, sino de una ristra de ajos con una curiosa nota en la que se nos comunicaba que un tal Strahd se presentaría en sociedad el día de Reyes en el C.E.S. de Las Vegas. Dicho personaje será uno de los más importantes en el próximo trabajo de SSI, «RavenLoft», del que hemos visto unas pantallas y no parece estar nada mal. Bueno, a ver si nos hacemos unas sopitas con esta fabulosa ristra...

MANGA ZINE

Número 2, Enero a Marzo 1994

CONTENIDO

- 1 ¡Tú tienes la palabra!
- 2 DragonBall
- 4 3X3 Ojos
- 5 Doomed Megalopolis
- 6 Dominion 2
- 7 Urotsukidoji 2
- 8 Ultimate Teacher
- 9 Judge
- 10 Cortes de Manga
- 11 Anime 93
- 12 Panorama Editorial
- 14 Noticias
- 15 Correo M

¡Hola a todos una vez más! Han pasado tres meses de intenso trabajo en las oficinas de Manga Video desde la aparición de ese Puño de la Estrella del Norte. Hemos de felicitarnos a todos vosotros, amigos del cine de animación japonés, por el apoyo prestado, que ha hecho que nuestros títulos sean todo un éxito y aseguren la continuidad de nuestros lanzamientos. Gracias también a la prensa de todo tipo, que se ha hecho eco de esta revolución del manga y el cine de animación japonés, y que contribuirán al próspero desarrollo de éstos.

Oscar Valiente

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

- The Heroic Legend of Arslan
- Odin
- Proyect A-KO
- RG Veda
- Wicked City
- Cyber City Oedo 808
- Crying Freeman
- Golgo 13
- Lensman
- The Guyver

NOVEDADES EN ESTUDIO

- Devilman
- Alita
- Roujin Z
- Tokyo Babylon
- El Mundo de Rumiko
- Appleseed
- Black Magik
- Patlabor
- Bubblegum Crisis
- Gunbuster
- Porco Rosso
- Laputa
- Madox 01
- Macross

SERIES DE TV

- City Hunter
- Ranma 1/2
- Dr. Slump
- Robotech
- Johnny y sus amigos
- Caballeros del Zodiaco
- Robotech

¡TÚ TIENES LA PALABRA!

Como habréis podido comprobar, hemos creado un nuevo sello de vídeo, Anime Vídeo, con el fin de lanzar bajo el mismo los títulos no disponibles por Manga Video en Gran Bretaña, como pueden ser DragonBall, Los Caballeros del Zodiaco, Ranma 1/2, City Hunter... para así aproximarnos más a vuestra demanda. Éste es nuestro principal objetivo, ofreceremos aquellos títulos que realmente deseáis y por eso vamos a tratar de hacernos una idea lo más nítida posible de lo que queréis. Para ello hemos confeccionado este pequeño cuestionario, en el que citamos algunos títulos que tenemos en cartera.

Todo lo que tienes que hacer es escribirnos un "ránking" de preferencias de estos títulos y, si quieres, puedes añadir alguno que no se encuentre en las listas o que te gustaría que se reeditase. Respecto a las series de TV, estamos estudiando su edición en vídeo y nos gustaría saber la periodicidad y el número de capítulos por cinta que desearíais que tuvieran. Como véis, vosotros tenéis la palabra, así que... ¡a escribir!



MANGA
ZINE

Número 2 - Enero a Marzo 1994

2



DRAGON

Como ya habréis podido comprobar, durante los meses de Noviembre y Diciembre del año pasado lanzamos, para sorpresa de muchos de vosotros, los tres primeros largometrajes de DragonBall, correspondientes a la infancia de Son Goku. A lo largo de este primer trimestre editaremos las películas restantes, seis en total y a razón de dos por mes, ya correspondientes a la etapa de DragonBall Z.

Queremos aclarar, ya que muchos de vosotros os habéis

DragonBall Z 4: Garlic Junior inmortal

En un tiempo muy lejano, dos eran los aspirantes al Trono del Todopoderoso: Piccolo y Garlic. La impureza del corazón de Garlic hizo que fuera su compañero el elegido, lo que desataría su rabia hacia él. Piccolo no tuvo más remedio que encerrarlo en la Zona Muerta, una dimensión oscura y fría. Ahora Garlic ha vuelto más poderoso que nunca, su deseo es conseguir la inmortalidad con las Bolas de Dragón y destronar al Todopoderoso. Para ello utilizará su técnica más terrible, la Zona Muerta, ante la cual Son Goku deberá aliarse a su mayor enemigo... Piccolo Jr.

(23 Febrero 94 // 1.995'--Ptas.)

DragonBall Z 5: El más fuerte del mundo.

Hace cincuenta años, dos prodigiosas pero también enfermas mentes intentaron poner en peligro la paz de la Tierra con sus terribles inventos. Por suerte, una fuerte nevada acabó enterrándolos en su laboratorio, y nunca más se supo de ellos. El Dr. Wiro ha regresado gracias al poder de las Bolas de Dragón con la intención de conseguir su gran sueño: insertar su cerebro en el cuerpo más fuerte del mundo. El cerebro más inteligente en el cuerpo más fuerte, lo suficiente para apoderarse del planeta que se burló de sus experimentos. Aunque creía que el Duende Tortuga era su hombre, pronto descubriría a un ser más excepcional, un tal Son Goku...

(26 Enero 94 // 1.995'--Ptas.)

DragonBall Z 6: La Superbatalla

Las fuerzas de Freezer cuentan con numerosas estrategias a la hora de apoderarse o destruir los planetas. Una de ellas consiste en plantar una semilla de la que, en breves momentos, surgirán unas gigantescas raíces que se expandirán por todo el planeta. El árbol resultante absorberá toda la vida del planeta y, para mayor tragedia, aquel que tome sus frutos verá incrementada su fuerza. Una semilla ha sido plantada en la Tierra. Un grupo de desertores de los ejércitos de Freezer ha sido el responsable. Un familiar Guerrero del Espacio los comanda. Su nombre es Tales...

DragonBall Z 7: El Super Guerrero Son Goku

(9 Febrero 94 // 1.995'--Ptas.)

DRAGONBALL Z



MANGA
ZIN

Número 2 - Enero a Marzo 1994

3

manifestado en este sentido, que existen 3 películas más aparte de las que vamos a editar, debido a que no estaban disponibles en el momento de realizar los trámites de los derechos. No obstante, ya nos estamos moviendo para poder ofrecérselas lo más rápido posible. También existen dos especiales de T.V. (uno trata la historia del padre de Goku y el otro nos desvela el futuro alternativo de Trunks) además de otro largometraje basado en uno de los videojuegos para Nintendo.

DragonBall Z 7: El Super Guerrero Son Goku

En un remoto pasado, un hombre llamado Slug fue desterrado de su pacífico planeta a causa de su maldad. Ahora su ambición es conseguir la juventud... y conoce muy bien las Bolas de Dragón. Por ello se ha dirigido a la Tierra en una gigantesca nave y acompañado de un numeroso cuerpo de demonios. Además de conseguir su principal propósito, desea convertir la Tierra en un lugar oscuro y frío en donde pueda vivir su ejército. Las tinieblas están ya envolviendo la Tierra y Slug posee un poder más allá de lo imaginable, si consigue la juventud, Son Goku deberá despertar toda su furia para vencerlo.

(23 Febrero 94 // 1.995'--Ptas.)

DragonBall Z 8: Los mejores rivales

La sangre de la especie de Freezer parecía yacer para siempre pero no es así. Su hermano mayor, Coora, viaja hasta la Tierra con sus mejores súbditos con la intención de vengar la muerte de su hermano y medirse con ese poder que tanto le intriga: el de un Super Guerrero. Goku no puede creerlo cuando ve en Coora el recuerdo de Freezer, éste le aclara que su hermano es mucho menos poderoso que él y cuando lo haya vengado, destruirá el planeta. Aunque parece ser que Son Goku y compañía tienen algunas posibilidades contra los lacayos de Coora, sólo Goku quedará en pie, y poco parece que pueda hacer ante la transformación de su adversario...

(9 Marzo 94 // 1.995'--Ptas)

DragonBall Z9: Guerreros de fuerza ilimitada

De nuevo se presenta Coora, transformado en un ser de metal y apodándose MetalCoora, con el fin de hacer de las suyas, aunque esta vez en el nuevo planeta de los namekianos y armado con una impresionante fortaleza. Goku y sus compañeros de aventuras acudirán en ayuda de sus amigos verdes. Esta vez el nuevo Coora es invencible de verdad, es entonces cuando entra en escena Vegeta, aunque tampoco parecen ganar terreno a MetalCoora, cuyo nuevo cuerpo parece poseer la perfección absoluta. Goku y Vegeta deberán elevar el poder de los SuperGuerreros a su máxima potencia y luchar codo con codo para salir de ésta.

(23 Marzo 94 // 1.995'--Ptas.)

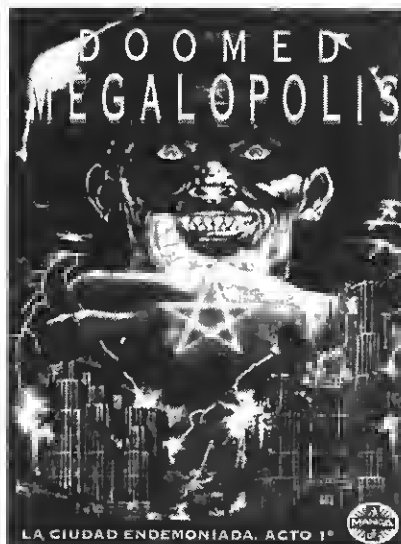
DOOMED MEGALOPOLIS

1908, Tokio. El rápido crecimiento de la población ha hecho necesario un nuevo plan de reestructuración de la ciudad, que actualmente ya es la más grande de todo el mundo. En medio de la ciudad, contrastando con los altos edificios, se halla un pequeño y oscuro cementerio, allí se encuentra el Santuario de Masakado. Hace mil años, Tairo no Masakado, un samurai, se enfrentó al tirano Emperador con el fin de crear una nueva tierra de paz. Ahora su espíritu descansa en el Santuario, protegiendo la ciudad de Tokio de todo aquel que ose romper su armonía.

Yasunori Kato, un demonio de magia negra, pretende usar el espíritu de Masakado para destruir la ciudad, al parecer sin una razón aparente. Para combatirlo, las autoridades de Tokio recurren a Hirai, un anciano y poderoso sacerdote de magia blanca, especialista en la exorción de demonios, y al que ayudarán un grupo de jóvenes sacerdotes. Así se desencadenará sobre Tokio el enfrentamiento entre las fuerzas de la Luz y la Oscuridad, aunque todo parece indicar que Kato tiene todas las de ganar ante Hi-

rai y sus seguidores.

Yukari Tatsumi, una joven y hermosa muchacha, posee extraños poderes y sufre constantes visiones y pesadillas sobre la futura destrucción de Tokio. Al parecer el hecho viene motivado porque su hermano es el actual responsable del Santuario de Masakado. Kato hará lo im-



posible por hacerse con Yukari y su vida y la de sus próximos se convertirá en una constante pesadilla. La perdición de Tokio está cerca...

Doomed Megalopolis viene a unirse a otros títulos del carácter de Urotsukidoji, 3X3 Ojos, Judge... que juegan con los elementos de la existencia de demonios y otras entidades monstruosas y mis-

ticas (aunque en esta cinta no veremos tanto bicho raro como en Urotsukidoji). Este OVA consta de 4 cintas de 50 minutos de duración, que editaremos a lo largo de este año, de modo que se editará de igual forma que se hizo en Japón. Como podéis ver, el precio de los lanzamientos irá en función de la duración de las cintas, de modo que se verán reducidos los precios de muchos lanzamientos.

Esta sorprendente producción, sobretodo a nivel gráfico, está basada en "The Tale of the Capital" de Hiroshi Aramata, y realmente posee una calidad muy elevada (no es para menos, ya que fue realizada por Toei Video en 1992) siendo de destacar los impactantes encuadres de cámara y su cuidado "storyboard", aunque ciertamente todos los aspectos son de resaltar, excepto que el final te deja con la miel en la boca y eso da una rabia... Aunque el género de los demonios en plan destructor ha sido llevado al anime en multitud de ocasiones, esta cinta no pierde originalidad por ningún costado, siendo altamente recomendable para todo tipo de público.

Fecha de Venta: 12 de Enero. Duración: 45 min. Precio: 1.995 ptas.

Director: Kazuhiko Katayama

Director de las series: Taro Rin

Productores: Masako Takahashi, Masao Maruyama

Directores Artísticos: Hideyoshi Kaneko, Atorie Buka

Musica: Kazz Toyama

3X3 Ojos

Satoru Fujii, un etnólogo japonés amigo del ocultismo, desapareció en un viaje al Tíbet hace ya cuatro años. Allí realizó el mayor descubrimiento de su vida: el último superviviente de una poderosa y perdida raza, los Tríclopes (Sanjiyan Unkara). Pai era su nombre, y aunque poseía el aspecto de una adolescente, había vivido durante casi trescientos años. Los tríclopes son seres bellos e inmortales y poseen poderes y conocimientos muy superiores a los del ser humano. Pai desea volverse humana, tarea para la que el profesor Fujii prometió ofrecer su ayuda, ya que el hecho de que la enigmática Pai sea la última de su especie es que sus compañeros de tribu averiguaron el modo de convertirse en humanos y se extinguieron.

El Profesor Fujii murió víctima de sus enfermedades y la fatiga de los últimos años, aunque no sin antes prometerle que cumpliría su promesa y la ayudaría a perder la inmortalidad, y le entrega una carta con las señas de su hijo Yakumo, de Tokio, donde viene deta-

llado el problema de Pai y donde le explica los pasos que debe seguir para ayudarla. La pista más cercana es la Estatua de la Humanidad, que al parecer es la llave para la conversión de los tríclopes. Pai recorrerá un largo camino hasta encontrar a Yakumo (y casualmente) y éste, aunque no



muy convencido, acepta ayudarla y preparan un viaje a Hong Kong, donde hay alguien que les puede ayudar a encontrar la Estatua de la Humanidad. Para su desgracia, existen otras entidades interesadas en conseguir la estatua... ¡Comienza la aventura!

Muchos de vosotros ya conoceréis un poco la his-

toria de 3X3 Ojos, gracias a que Planeta-de Agostini Comics editó el manga el pasado año. Éste fue creado en 1987 por Yuzo Takada, un reconocido mangaka en su país de origen y que ha ganado el respeto de todos nosotros gracias a esta obra, que ha sido su único trabajo editado.

La cinta que nos ocupa recoge los OVAs 1 y 2 de la edición japonesa, mientras que los OVAs 3 y 4 se editarán más adelante en una segunda entrega. Nos encontramos ante una fiel adaptación del manga de Takada, respetando bastante el diseño de personajes y el guión en general, con tan sólo unas pequeñas variaciones en acciones secundarias. El aspecto técnico está a la altura de la sensacional historia y a buen seguro que os hará pasar un momento muy, muy agradable, debido a la estupenda combinación de acción-terror-humor que posee esta producción. Recomendable 100%.



MANGA

Número 2 - Enero a Marzo 1994

5

Fecha de Venta: 26 de Enero. Duración: 60 min. Precio: 2495 ptas.

Historia Original y Concepto: Yuzo Takada

Director: Daisuke Nishio

Productores Ejecutivos: Ryohei Suzuki, Shigeru Watanabe,
Hidetoshi Shigematsu

Productores: Katsunori Haruka, Yoshimasa Mizuo, Minoru Takanashi,
Toshimichi Otsuki Guión: Akinori Endo Música: Kaoru Wada



MANGA
ZINE

Número 2 - Enero a Marzo 1994

6

DOMINION

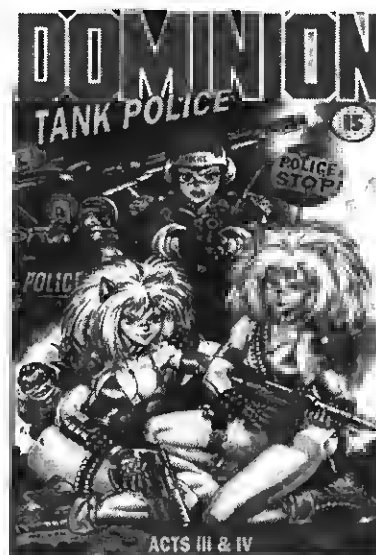
TANK POLICE

Año 2010. Una gran nube tóxica envuelve la Tierra, de modo que no se puede salir a la calle sin llevar máscaras anti-gas. El índice de delincuencia es alto, y los coches patrulla de la policía ya no son eficaces en la lucha contra el crimen. Por eso fue creado el Tank Police, un cuerpo especial de la Policía armado con poderosos tanques. No obstante, es tal el poder destructivo de estos tanques que convierten a la policía blindada en un peligro más para los ciudadanos.

Leona Ozaki ha demostrado que es una policía con agallas y ya goza de la aceptación del Capitán e incluso su Bonaparte ya es todo un orgullo para su compañía, pues ha demostrado que es más eficiente que los modelos más grandes y pesados. Mientras tanto el joven Ai se desespera al ver el afecto que su compañera siente hacia Bonaparte sin prestarle a él la más mínima atención.

La incorregible banda de Buaku consiguió su objetivo, entregó la orina y cobró el dinero que les habían prometido, con lo que las gemelas Annapuma y Un-

nipuma se permitieron un capricho... y también Buaku, que consiguió un retrato desnudo suyo. El cuadro en cuestión representa la última obra de arte creada cuando el cielo todavía era puro. A lo largo del desenlace del film se nos desvelarán los orígenes de Buaku e incluso éste y Leona deberán cooperar conjun-



tamente para sobrevivir a los peligros que se les presentarán.

Esta segunda película, que recoge los OVAs 3 y 4 de la edición original japonesa, continúa en todos los sentidos la primera entrega. Tal vez en esta se deja notar más melancolía en el guión y se abandona un poco el desmesurado

humor y acción que poseía la primera cinta.

A estas alturas ya habréis podido realizar vuestras comparaciones entre el manga (editado por Norma) y la versión animada, que desde mi punto de vista creo que ha sido muy acertada. Como curiosidad, decir que las portadas del comic son las correspondientes a las portadas japonesas de los OVAs, que, como claramente se puede apreciar, son de la mano de Shirow.

La nueva serie de 6 OVAs de Dominion posee un look más renovado y actual y, al parecer, está cosechando un gran éxito. También ya debía estar disponible el mes pasado un compact con el soundtrack de este OVA, mientras que ya desde Noviembre estaba disponible un CD Single con el tema principal. Dark Horse, la editorial que editó este manga en USA ha editado un volumen recopilatorio, al igual que ha hecho con otras obras de Shirow como Appleseed... ¡y es que Shirow está de moda!

Fecha de Venta: 9 de Febrero. Duración: 69 min. Precio: 2.995 ptas.

Historia Original: Masamune Shirow

Director: Takaaki Ishiyama Storyboard: Dai Kohno

Diseñador de Personajes y Director de Animación: Hiroki Takagi

Director Artístico: Osamu Honda

Productores: Kazuhiko Inomata, Tamaki Harada

Música: Brown Eyes

UROTSUKIDÖJI 2

LA MATRIZ DEL DEMONIO

1944, los bombarderos americanos avanzan sobre la Alemania Nazi. Mientras tanto, en un cercano castillo nazi se prepara un acontecimiento terrible que presencia el mismísimo Hitler. El alocado Dr. Myunhi Haisen, ayudado por su hijo, está a punto de poner en funcionamiento su invento más ambicioso: una máquina capaz de abrir las puertas del Infierno y traer al Chojin. La máquina falla y el Dr. es ejecutado ante la presencia de su hijo, mientras los aviones norteamericanos destruyen toda la zona.

50 años después, un poderoso Myunhi Haisen Jr. vuelve con el fin de lograr un único objetivo: destruir al Chojin. La Leyenda dice que aquel que elimine al Señor del Mal reinará eternamente los tres mundos: el Makai, el Jyujinkai y el Mundo Humano. Para ello deberá encontrar un ser lo suficientemente poderoso como para derrotar al Chojin, así que recurre a los servicios de Kohoki, un demonio de lo más vicioso que se encargará de encontrar al hombre

adecuado.

Nagumo, acompañado por Akemi, espera en el aeropuerto la llegada de sus tíos y su primo Takeaki, a los que no ve desde hace años. Fortuitamente, el avión sufre un accidente en el momento en que se disponía a aterrizar, sobreviviendo tan solo Takeaki, ya que en



realidad el accidente ha sido provocado por Kohoki. Nagumo acudirá en ayuda del malherido Takeaki, ofreciendo su sangre para una transfusión. Ahora la sangre del Chojin fluye por dos venas... Takeaki es el hombre que Myunhi Haisen Jr. necesitaba, Takeaki será el destructor del Chojin...

Como podéis ver, las andanzas del Chojin todavía tienen cuerda para rato. La cinta que ahora nos ocupa recoge los OVAs 4 y 5 de la edición original japonesa que, por supuesto, fue censurada por el código británico. Para vuestra suerte, seguimos manteniendo la edición ÍNTEGRA, sin censura alguna. Seguimos con la pauta de la primera película, así que en ésta también veremos reinar el "gore", así que no os quedaréis insatisfechos de escenas "picantes" y violentas tras visualizar la cinta. Lo mismo para la cuestión técnica, realmente de gran calidad, que mejora en mucho el aspecto gráfico del manga original de Toshio Maeda (que consta de una segunda parte titulada The Super-Child Urotsukidoji Returns). Si te gustó la primera parte, no debes perderte por nada esta nueva entrega, que consta de una buena historia con fuerza propia y que te hará estremecer... oye... ¿qué debe ser esa sombra cornuda de la ventana?

Fecha de Venta: 23 de Febrero. Duración: 85 min. Precio: 2.995 ptas.
Historia Original: Toshio Maeda
Storyboard: Noboru Aikawa
Director: Hideki Takayama
Productor: Yasuhito Yamaki



MANGA

Número 2 - Enero a Marzo 1994

7



MANGA
ZINE

Número 2 - Enero a Marzo 1994

8

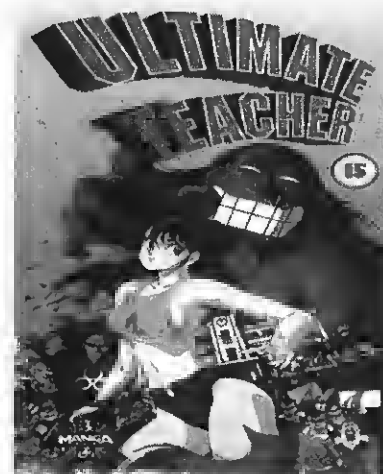
Ultimate Teacher

1988. Se escucha un estadillo y las sirenas empiezan a sonar. Ha estallado algún conducto del laboratorio y el experimento X-8 ha escapado. Ahora, 3 años más tarde uno de los técnicos del laboratorio todavía busca al X-8.

En un suburbio de Tokio se alza la Escuela Superior de Teioh, donde los alumnos son los que mandan, reinando el caos. En un último intento se ha escogido a un nuevo profesor con el fin de enderezar a los alumnos, su nombre es Ganbachi, el Último Profesor. Es un tipo extraño, come basura, es gigantesco, tiene una extraña forma de caminar y su lema es: "Un ojo por un ojo". Ha llegado el momento, Ganbachi entra en el aula y los alumnos lanzan su primer ataque, pero no hace mella en el nuevo profesor. Con su Super Técnica del Calambre Gambachi tumba a todos los alumnos, cuando entra en escena Hinako, una guapa alumna líder de la banda de chicas de la escuela. Ganbachi e Hinako empiezan a combatir y parece que ésta lleva

ventaja cuando arroja a Ganbachi por la ventana. Cuando ya todos cantaban victoria reaparece un furioso Ganbachi que arremete con su bastón contra Hinako, le rompe la falda y aparecen... ¡Las Bragas del Minino de Terciopelo! (bueno... creo que es así)

Ganbachi no puede seguir combatiendo y se



marcha... ¿Cuál es el secreto de las Bragas del Minino de Terciopelo de Hinako? ¿Quién es realmente Ganbachi? Sintonicen el próximo día el mismo bat-canal a la misma bat-hora.

Muchos tendréis la cabeza llena de interrogantes tras leer este resumen, pero la cosa es así de absurda. Ultimate Teacher

es de ese tipo de historias surrealistas que han hecho famosas a series como Dr. Slump, Lamu o Musculator, en las que predomina el humor y el absurdo incontrolado. En Ultimate Teacher no hay lugar para la seriedad, y es imposible no sonreír una decena de veces a lo largo del film. Este divertido film ha sido dirigido por el mismo director de El Puño de la Estrella del Norte, Toyoo Ashida, y es una obra que todo aquel amigo de las películas de humor o la exageración no se debe perder. La parte gráfica no es de lo mejor que se ha hecho últimamente, debido a que este tipo de producción no lo requiere, y se emplean otros recursos como la repetición de gestos o saltos en el movimiento para acentuar la gracia del personaje. Como he dicho, en este trimestre os ofrecemos una buena muestra de anime de terror, así que viene muy bien incluir también algo que rompa la monotonía, y más si la rompe tanto como Ultimate Teacher. Después de verla, no volverás a mirar a tus profesores con la misma cara...

Fecha de Venta: Duración: 56 min. Precio: 1.995 ptas.
Productores: Eiji Sakae, Yutaka Yakahashi, Yasuhisa Kazama,
Masaki Sawanobori, Nagateru Kato
Director: Toyoo Ashida, Director Artístico: Setsuko Ishizu
Idea Original: Takatsugu Yamamoto Música: Miyuki Otani

Existe una Ley, la Ley de las Tinieblas, que juzga a aquellos que durante su vida no cumplieron con la justicia, recibiendo el castigo que merecían en su momento. Esta Ley está escrita en el Libro de las Leyes, con veredictos que poseen vida propia recogidos sobre hojas de piel humana. El libro está bajo la custodia de un oficinista normal y corriente, Houichiro Ohma, que resulta no ser lo que parece. En realidad él es el despiadado Juez de las Tinieblas, cuyo legado es impartir la justicia de la muerte correctamente, como antes lo hicieron sus antecesores.

Aparte de las borncas de su jefe, Houichiro también está en la mira de Murakami, la mano derecha del Director, que no duda en hacer lo que sea con tal de subir a la cumbre. Murakami tiene como amante en secreto a Keiko Yamamoto (otra trabajadora de la compañía) y realiza fraudes a la empresa prometiéndole a ella que el dinero lo emplearán para comenzar una vida

juntos, aunque lo que en realidad hace es encubrirse con ella.

Muramaki no está solo en todo esto, otra persona, Mr. Kawamata, está conspirada con él. La policía no ha seguido su pista y el dinero va camino de Sudamérica, aunque el precio más alto lo ha pagado Keiko... con su vida. Houichiro Ohma



cambia sus ropas por las del Juez de las Tinieblas, dispuesto a hacer pagar un severo castigo a Murakami y Mr. Kawamata. ¡Se abre la sesión!

Sí, buena sesión de anime de terror es la que os váis a dar este trimestre. Cuatro son los títulos de esta vertiente: 3X3

Ojos (aunque no se puede considerar como terror puro), Urotsukidoji, Doomed Megalópolis y este Judge, posiblemente, la opción más curiosa de las cuatro. Es una producción un tanto extraña tanto a nivel gráfico como de guión. Gráficamente se nos presenta un estilo agresivo, de desproporciones, contrastes entre los colores claros y oscuros y trazados irregulares y rectos. Los rostros también son de lo más irreal, más aproximados a la caricatura (hay que ver la cara de Mr. Kawamata) sobre todo los de las mujeres. Respecto al guión, no deja de ser un tanto simple pero seguro te mantendrá agarrado a tu asiento durante los 50 minutos de duración de la cinta

Aunque en las producciones de anime centradas en el terror se suele abusar de los elementos violentos y "asquerosos", no pasa con este film, que contiene una dosis muy reducida de violencia, ganando en otros aspectos como la escenografía y la fotografía, claves del suspense conseguido.

Fecha de Venta: Duración: 50 min. Precio: 1.995 ptas.
 Director: Hiroshi Negishi Idea Original: Fujihiko Hosono
 Producción: Animate Film Director Artístico: Tetsunori Oyama
 Director dde Animación: Shin Matsuo Música: Toshiro Imaizumi
 Creado por: MOVIC, SONY MUSIC ENTERTAINMENT



MANGA
ZINE

Número 2 - Enero a Marzo 1994

9

cor te s de ma n ga

Al cinismo de la Administración, que clasifica los largometrajes de DragonBall como recomendados para mayores de 13 años en su edición videográfica, mientras permite que las televisiones públicas los programen en horario de máxima audiencia infantil.

A los diversos canales de televisión que programan, desprograman, camuflan y recortan (entre otras diversas salvajadas) tratando de una forma desconsiderada a sus numerosos seguidores.

A los que aún no han comprendido que el animé es un producto, tan culturalmente respetable para los jóvenes de hoy, como lo eran en sus días algunas seeries, películas o tebeos que ahora reivindican los adultos.

A los que piensan que el boom del manga y el anime es algo pasajero e intentan aprovecharse ofreciendo gato por liebre. Los otakus (los aficionados), por suerte, saben diferenciar.

A los que critican la ola de racismo que, lamentablemente, está asolando occidente y luego se refieren al anime de forma despectiva por sus orígenes nipones.

A Blockbuster Vídeo por negarse a alquilar películas de anime en nuestro país, alegando problemas morales por su alto contenido violento, aunque no aplica el mismo criterio ante la obra completa de Stallone, Schwarzenegger, Seagal, Van Damme y demás hermanitas de la caridad.

A los que consideran a Son Goku un auténtico enemigo público, mientras regalan a sus hijos las aventuras de un niño tan "inocente y pacífico" como Kevin McCallister, personaje principal de "Solo en Casa" y "Solo en Casa 2", ya que no se dan cuenta de que los niños saben diferenciar mucho mejor la ficción en los dibujos animados que en los filmes de personajes y acción real.

Al "Pato Manga" por caradura y pesadez. Él ya sabe a quién nos estamos refiriendo.

A los que comercializan copias videográficas de 2ª y 3ª generación acompañadas por pésimas fotocopias de carátulas en blanco y negro o color, qué más dá, aprovechándose del ansia de los aficionados.

A los que, demostrando una total falta de originalidad, hacen juegos de palabras con Mamga y Mangui.

A los comercios que colocan los videos de "Manga" entre los dibujos animados infantiles, provocando la confusión y quejas de algunos padres.

A los que, pese a su clasificación de recomendada para mayores de 18 años y el adhesivo que advierte sobre el alto contenido erótico de Urotsukidoji, llaman indignados soltando algunas expresiones e insultos que harían enrojecer al mismísimo Chojin.

A los que comparan las productoras de anime con la Disney, sin tener en cuenta que son totalmente incomparables por números de presupuestos, cantidad de producción, modo de realización y otras muchas cosas.

Yoshike Takaki

anime '93

CERRANDO EL CÍRCULO

Hace un par de años, pensar en que podríamos leer un manga, comprar su edición en vídeo e ir a verlo en cine, era algo increíble. Hoy se ha hecho realidad. Teníamos los mangas desde hace ya un poquito de tiempo, ahora tenemos la editora de vídeo y por último nos faltaba el cine. Pues bien, durante el pasado mes de Diciembre y desde el día 3 al 12 se realizó la Primera Muestra de Cine de Animación Japonés en el cine Maldá de Barcelona. Las proyecciones contaban con tres pases de tarde y existían abonos para todas las proyecciones. En total, fueron 9 los títulos proyectados:

Porco Rosso, de Hayao Miyazaki

Urotsukidoji, de Hideki Takayama

Lensman, de Yoshiaki Kawajiri y Kazuyuki Hirokawa

Wicked City, de Yoshiaki Kawajiri

Lapüta, de Hayao Miyazaki

Golgo 13, de Osamu Dezaki

El Puño de la Estrella del Norte, de

Toyoo Ashida

Robot Carnival, diversos autores

Megazone 23, de Ishiguro Noboru

La presentación a la prensa se realizó con Porco Rosso, que gustó mucho a los periodistas y se recogieron muy buenas críticas en diversas publicaciones. Entre el público asistente a los pases, los títulos de más éxito fueron Porco Rosso y Urotsukidoji: La Leyenda del Señor del Mal, que se llegó a pasar 3 días distintos debido a la demanda del público.

Aunque esto no ha sido más que el comienzo, lo ideal sería que el anime

se extendiera a un mayor número de salas cinematográficas de toda España, y así todos podríamos gozar de estas estupendas versiones originales subtituladas. De momento, para este año que acaba de comenzar se piensa organizar un anime 94 más espectacular y con una mayor promoción para que pueda estar al alcance de casi todos. Por el momento el aficionado español no se puede quejar de cómo se ha desarrollado el mercado japonés en España, ya que nos estamos poniendo a la altura de otros países que llevan muchos años en la brecha. Ahora tan sólo cabe que alguien se anime a organizar una buena convención de manga y anime en la que nos podamos reunir todos los aficionados así como la creación de una revista informativa, que buena falta hace.

Otro de los temas flojos de nuestro país era la escasez de librerías en donde adquirir el material original japonés, problema que se está solucionando poco a poco gracias al esfuerzo de los libreros, que hacen lo imposible por conseguir más productos japoneses. Esperemos que este año, ahora que ya se ha desatado el boom inicial, suponga una buena base para este mercado español que casi se puede decir que acaba de nacer.



MANGA

Número 2 - Enero a Marzo 1994

11



PANORAMA EDITORIAL

1993 ha sido un año decisivo en la consolidación del manga en España. El ambiente editorial comenzaba a caldearse con la espera de la edición anual del Salón del Cómic de Barcelona, que este año tenía como país invitado a Japón. Las editoriales, principalmente Planeta, presentaban sus novedades y los stands de productos japoneses eran apenas accesibles. Otro de los platos fuertes del año era la aparición de Manga Video en España, que también se daba a conocer en el Salón.

Aunque la historia del manga en España comenzó hace muchos años en la revista El Víbora con ¡Qué triste es la vida! de Yoshihiro Tatsumi, sería en abril de 1992 cuando se encendería la mecha con Planeta-De Agostini Comics y su El Puño de la Estrella del Norte.

PLANETA

Realmente es digno alago el trabajo de Planeta en la introducción del manga en España, ya que han sido ellos los que han abierto las puertas en España. A pesar de sus errores, que tenerlos, los tenemos todos, Planeta ha realizado una labor que ha sido agradecida por todos los aficionados españoles y que, hasta hoy, abarca una considerable cantidad de títulos. Vamos con un repaso:

- El Puño de la Estrella del Norte- Miniserie de 8 números.
- Crying Freeman- Miniserie de 8 números.
- DragonBall/Bola de Drac- Colección semanal.
- DragonBall/Bola de Drac Serie Roja- Colección quincenal/mensual.
- Kamui- Miniserie de 7 números.
- Grey- Miniserie de 9 números.
- Xenon- Miniserie de 11 números.

- Baoh- Miniserie de 8 números.
- Mai- Miniserie de 17 números.
- Striker- Miniserie de 3 números.
- Alita- Miniserie de 6 números.
- Ranma 1/2- Miniserie de 7 números.
- Caballeros del Zodíaco- Colección semanal.
- Gunhed- Novela gráfica.
- Hotel Harbour View- Novela Gráfica
- Santuario- Miniserie de 9 números.
- Patrulla Especial Ghost- Miniserie de 8 números.



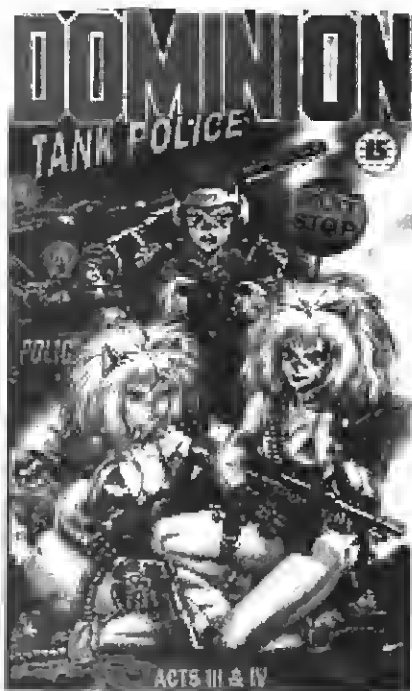
NORMA

- 3X3 Ojos Miniserie de 8 números.
- Pineapple Army- Novela Gráfica.
- El Mundo de Rumiko- Miniserie de 2 números.
- Fly- Colección quincenal.

En lo que respecta al año que acaba de comenzar, son muchas y muy jugosas las novedades que nos deparan, ahí van algunas:

- Macross II- Mensual, 64 pags.
- Lamu- Mensual, 48 pags.
- Appleseed- Mensual, 48 pags.
- Silent Möbius- Mensual, 40 pags.

Sin duda este año va a ser uno de los más significativos en la "historia manga" de Planeta y desde aquí les deseamos la mayor de las suertes.



A pesar de haber publicado los 3 tomos de Pesadillas, de Katsuhiro Otomo, y algunas otras obras de este autor en su revista Cimoc, es ahora cuando emprende una "línea manga", siendo muy prometedoras las expectativas de esta consagrada editorial.

Nos sorprendieron el pasado año con la edición del divertido Dominion, de Masamune Shirow (que se editó a la vez que la película de Manga Video) y que ha sido todo un superventas, y ya para Marzo nos deparan una gran sorpresa: nada menos que Video Girl Ai, del genial Masakazu Katsura, todo un hit en Japón. También para principios de este año nos esperan otras obras maestras como Legend of Mother Sarah, y otros títulos de manga editados en USA por Dark Horse. No cabe duda de que Norma va a dar mucho juego y alegrías a los aficionados.

Aparte, las tiendas Norma Comics han creado un nuevo departamento y catálogo llamado Otaku Norma Club, y al cual podréis realizar pedidos por correo de cualquier tipo de material japonés, gracias a su nueva importación directa desde Japón. (Dirección: Almogávares 223 - 08018 Barcelona).

LA CÚPULA

La Cúpula también aporta su granito de arena. Dieron en el clavo con Gon, de Masashi Tanaka, del que ha publicado dos volúmenes de gran éxito. También editaron, para el Salón del Cómic del pasado año, el fabuloso recopilatorio Las Mejores historias de Otomo, Memorias. También vienen publicando en su revista El Víbora otras obras de este autor, como pueden ser Fireball, Los Caballeros de la Mesa Redonda, Noe...

En otra de sus revistas, Kiss Comix, ésta de corte erótico, se edita Miss 130, de Shiyoji Tomo. que en su última entrega publicaba las páginas sin la engorrosa censura japonesa.

Aquí finaliza nuestro breve repaso por el mundillo editorial del manga en España que, a buen seguro, va a estar muy movido a lo largo de este año...



MANGA

Número 2 - Enero a Marzo 1994

13



NOTICIAS

NOTICIAS JAPON

- Superdimensional Century Orguss ya cuenta con una secuela. Esta exitosa serie de principios de los '80 (una respuesta a aquel bombazo llamado Macross) ha sido retomada en una nueva colección de 6 OVAs mensuales, cuya primera entrega apareció en diciembre.
- A lo largo de este mes de Enero apareció la primera de las dos cintas del OVA Compiler, basado en el manga de Kia-Silent Möbius-Asamiya y llevado a la animación por su gran compañero de trabajo Michitaka Kikuchi.
- Uno de los videojuegos para SuperNintendo más esperados del año hizo su aparición el pasado Diciembre. DragonBall Z 2, que centra su atención en Son Gohan, ya está quitando muchas horas de sueño a los más viciosos del "pad". Otros conocidos títulos como Devil Hunter Yohko, Lamu o Record of Lodoss War también han conocido recientemente su versión en juego.
- Otra de las obras del genial Leiji Matsumoto (creador de Galaxy Express 999 y Capitán Harlock) ha sido llevada a la animación a finales del pasado año. Se trata de The Cockpit, y su trama retrospectiva se centra en los combates aéreos de la Segunda Guerra Mundial. Nos viene, como viene siendo habitual en las últimas producciones, en forma de 3 OVAs que tratan 3 historias diferentes desde los puntos de vista de 3 directores diferentes.
- Aires de nostalgia parecen azotar el mercado japonés. Así han sido revividos clásicos como Eight Man, de los años '60, en un OVA de 4 entregas, y también, aunque éste ya es más recientito, Armored Trooper Votoms, en formato igual que el anterior citado.

AMERICA

- Entre los títulos aparecidos a lo largo del último trimestre, cabe destacar algunos como: Dagger of Kamui, Wicked City, Wataru, Astro Boy 30th Anniversary Collector's Series, Mermaid's Scar, Ranma 1/2 TV, The Ultimate Teacher, Urotsukidoji 2, Outlanders... y el compact Macross II Soundtrack entre otras muchas cosas.
- En lo referente al mundo del manga, Viz nos ha ofrecido títulos como Mobile Suit Gundam 0083, Venger Robo y Bio-Booster Armor Guyver, mientras Dark Horse continúa con Caravan Kidd y Version. Por otro lado Eternity sigue publicando sus adaptaciones de Robotech y el Ninja High School de Ben Dunn.
- El catálogo a través las librerías de comics hacen sus pedidos de cómic americano, el Advance Comics, está dedicado este mes, como todos los años, al manga, lo que supone una excelente oportunidad para adquirir todo tipo de material japonés.

EUROPA

- Tal y como se rumoreaba, Antena 3 TV comenzó a emitir la serie de más actualidad en Japón, Sailor Moon, y que a buen seguro cosechará también un gran éxito entre nosotros.
- Aunque la edición de este año del Salón del Cómic de Barcelona no tendrá como país invitado al Japón, se está estudiando la colaboración entre diversas editoriales con el fin de crear un Salón paralelo dedicado al manga y el anime. Esperemos que haya suerte...
- Tsuzu! No es un estornudo, es el nombre de una nueva publicación española dedicada al manga. La podeís encontrar en librerías especializadas, es mensual y lleva dos números publicados: un especial Akira Toriyama y un especial Rumiko Takahashi. Edita Camaleón Ediciones.
- Carl Macek, el creador de la secuela americana de Macross, Robotech, e importante impulsor del anime en USA y Europa, visitó durante el mes de Diciembre las instalaciones de Manga Video en Barcelona. Los fanzines españoles, al recibir la noticia, no dudaron en venir pa

CORREO MANGA CLUB

Aquí tenéis la primera entrega del Correo MangaZine, al que podéis enviar vuestras preguntas y sugerencias. También escogeremos los mejores de entre los dibujos recibidos y premiaremos el mejor al final de año, así que ya sabéis... ¡a escribir y a dibujar!

Enric Pujol, de Badalona, se interesaba por la fecha de salida de Dominion 2, aunque este MangaZine ya debe haber satisfecho tu duda. De momento Patrulla Especial Ghost no tiene versión animada, aunque según me han comentado, nuestros compañeros ingleses de Manga Video han tomado participación en la producción de la misma. Como puedes apreciar en los lanzamientos de este trimestre, vamos a intentar editar los títulos recientemente publicados en Gran Bretaña, combinándolos con otros de mayor antigüedad, así que no tardarás en ver publicados los títulos que citas. Respecto a tu última cuestión, Venus Wars no tiene secuela alguna.

Juan Carlos, de Córdoba, nos pide información sobre Los Caballeros del Zodíaco. Debo decirte que, al igual que estamos haciendo con DragonBall, cabe la posibilidad de editar los 4 largometrajes que existen de Seiya y compañía. También es posible la

edición en vídeo de la serie de T.V. aunque eso ya depende de vuestra demanda, ya que es una apuesta arriesgada, debido al alto número de episodios.

Cristian Alonso, de San Fernando, dudaba de que nuestra edición de Urotsukidoji fuera íntegra, sin cortes de censura. Pues bien, si ya has podido adquirir la cinta, y viste la edición inglesa, deberías estar ciego para no darte cuenta de la diferencia entre ambas. De momento no es factible la edición de películas en versiones originales subtituladas, dale tiempo al tiempo, aunque sí que es posible que se realice alguna edición limitada para coleccionistas de algún título especial.



Dibujo de Fco. Javier Hens, de la Vall d'Árán

Rafael Montes, de Sevilla, nos remite una pequeña lista con algunos títulos que le gustaría ver publicados. En la primera página de este MangaZine tienes un listado de títulos que

puedes votar, en donde se encuentran casi todos los que citas, así que sólo tienes que escribir otra vez puntuándolos. También se interesa por el anime orientado hacia un público adulto. Si has visto Urotsukidoji, te darás cuenta de que no es precisamente lo ideal para el peque de la casa, ni tampoco los otros lanzamientos. Generalmente el anime en Japón gusta a todos los públicos, por ejemplo, la obra de Miyazaki es considerada más adulta, y sin embargo gusta a grandes y pequeños por igual. Lo mismo disfruta un cuarentón con un episodio de Ranma 1/2 que un adolescente o un niño.

Pato Manga, de Igualada, sentimos no poder mandarte un camión lleno de camisetas, posters, pins y películas para repartir entre tus amigos y familiares pero comprende que si lo hacemos contigo, hemos de hacerlo con todos los demás que lo soliciten. Además, si te mandamos todo lo que nos pides, ya de paso podrías montarte una tienda... ¿no crees?

Eso es todo por ahora, gracias por vuestras cartas de apoyo y felicitación, que hacen que nuestro trabajo sea más agradable y positivo. ¡Sayonara!

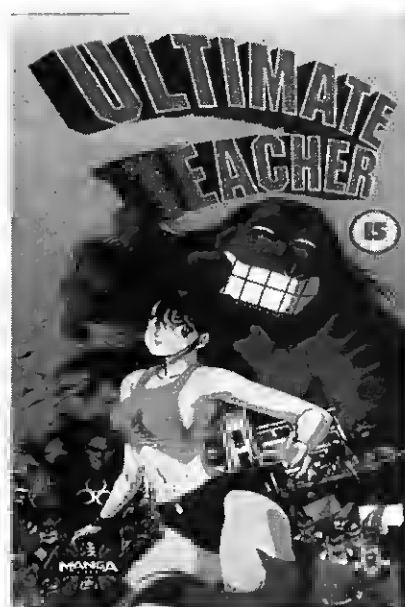
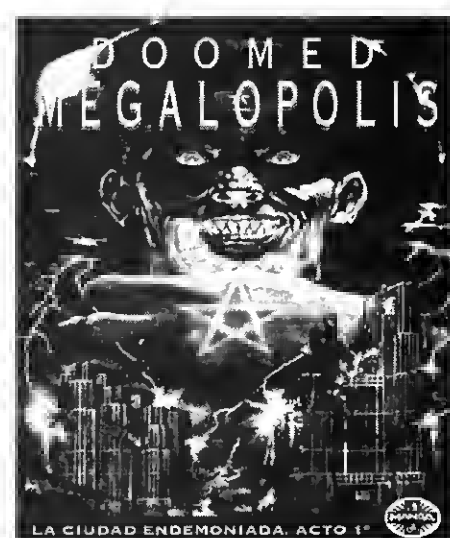
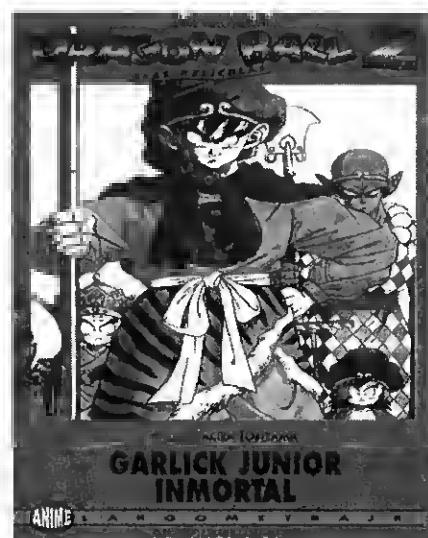


MANGA
ZINE

Número 2 - Enero a Marzo 1994

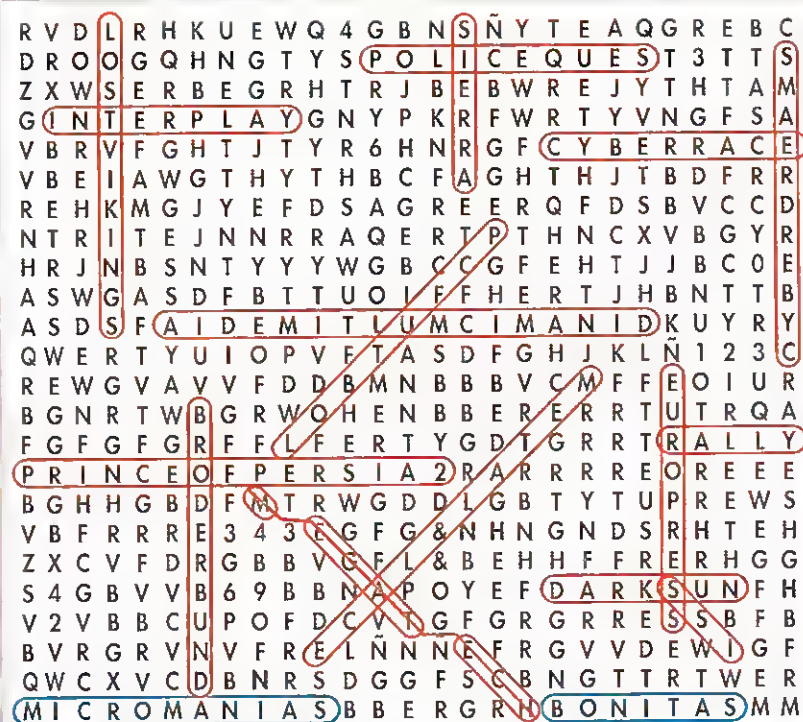
15

LANZAMIENTOS PRIMER TRIMESTRE 1994



y próximamente..!
 PROYECTO A-KO
 CITY HUNTER
 ERVING FREEMAN
 CABALLEROS DEL
 ZODIACO
 DOOMED MEGAPOLIS
 2, 3 Y 4
 LENS MAN
 WICKED CITY
...y muchas más.

SOLUCIÓN SOPA DE LETRAS



El pasatiempo que os propusimos el mes pasado no parece que os haya resultado excesivamente complicada, ya que muchas de vosotros nos la habéis enviada resuelta. Por si acaso queda algún despistadilla por ahí, aquí tenéis la solución completa. Por cierto, también se encontraba el nombre de una de las mejores secciones y un calificativo que la hace para justicia.

¿Qué les pasará por la mente a algunos programadores cuando realizan arcades cuya dificultad es más elevada que el monte Everest?

¿Cómo reaccionará el mercado de los videojuegos cuando las consolas de nueva generación, de 32 y 64 bits, vean la luz de la calle?

¿Cuándo se atreverán las distribuidoras españolas a lanzar al mercado los CD-ROMs de cantinada más a menos "erótica" que circulan fuera de nuestras fronteras?

¿Cuánto tiempo tendremos que esperar hasta que los precios de las nuevas procesadoras Pentium de Intel se acomoden a los bolsillos de los consumidores?

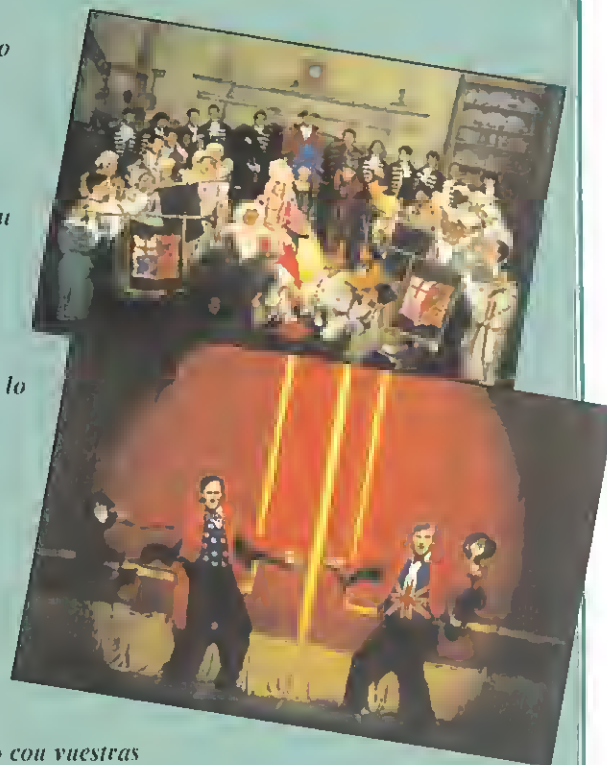


HUMOR por Ventura & Nieto



FELICITACIONES POR UN TUBO

Con motivo de la Navidad pasada, en la redacción hemos recibido un auténtico aluvión de Christmas, provenientes de gran mayoría de compañías de videojuegos. Algunos eran de lo más sobrios. Sin embargo, otros, como el que reproducimos aquí, eran caudal de graciosos y divertidos. Agradecemos también los que algunos de vosotros nos habéis mandado con vuestras felicitaciones, algunas tan curiosas como las de Juan Antonio García Jambriua.



Philips ha desarrollado una ampliación hardware para su CD-I que permite, tras su conexión en el port trasero de una unidad lectora normal de CD-I, reproducir CD Video con calidad digital. El secreto consiste en un sistema de compresión basada en técnicas MPEG que permite almacenar hasta 74 minutos de audio y video. La ampliación está controlada por un microprocesador de 32 bits Motorola 68000 y posee 2 megabytes de memoria RAM. El precio de esta ampliación rondará las 30.000 pesetas y, probablemente, estará disponible esta primavera en nuestro país. Algo más tarde aparecerá el CD-I con la ampliación incluida. Mientras tanto, en EE. UU. y en Inglaterra ya se vende este aparato y películas como «Star Trek VI The Undiscovered Country» o «The Naked Gun 2 and 1/2 The Smell of Fear» son los primeros VDs disponibles allende los mares.

NOTA: Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Aguardamos impacientes vuestras cartas!! Os recordamos que nuestra dirección es: MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A. C/ De las Ciruelas, nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

formidable

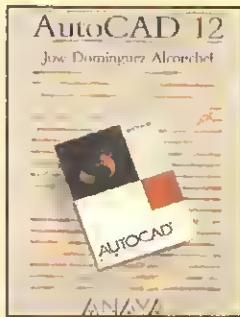
... lo llueve de nuevos programas que se esperan para la próxima primavera. Títulos como «Dungeon Hock», «In Extremis», «Beneath of Steel Sky» o «The Secret of the Roin Forest» nos hacen pensar en unos meses de diversión a tope, en los que el aburrimiento se olvidará rápidamente. Y si no, tiempo al tiempo.

lamentable

... que algunos programas de PC —arcades en su mayoría— sean simples copias de los realizadas por el Amigo. No es que estos últimos sean malos, sino que se podrían aprovechar las posibilidades del primero, en cuanto a gráficos y velocidad del procesador se refiere, por lo hacerlos más atractivos.

APLICACIONES

AUTOCAD 12



352 Págs. 1.400 Ptas.

Las nuevas tecnologías, como el CAD, suelen escapar a parte del gran público que oye hablar de ellas, pero no llega a profundizar en el concepto. Pese a que este volumen basa el grueso de sus contenidos en la versión doce de AutoCAD, puede que ayude a aclarar varias de estas ideas.

Estamos ante una excelente guía para el programa, que explica desde el uso y la utilidad de los comandos más sencillos, hasta las posibilidades que encierra el AutoLISP en esta versión. Simple, directo y nada retórico, «AutoCAD 12» se convierte en un manual de bolsillo ideal para todos los usuarios del programa de Autodesk.

José Domínguez Alcáncel ***
Anaya Multimedia Nivel «I»

DIVULGACIÓN

MS-DOS PARA TORPES



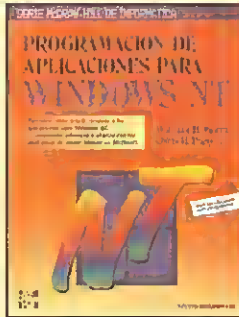
316 Págs. 1.995 Ptas.

El mes pasado os presentábamos a Cosme Romerales, al que una descarga eléctrica le convirtió por arte de magia en Megatorpe. Este personaje creado por Forges, nos acompañará en este libro, perteneciente a la nueva colección de Anaya, a través del mundo del sistema operativo MS-DOS. Plantado para aquellos a los que el DOS les causa más miedo que otra cosa, a lo largo de trece capítulos nos muestra desde los comandos básicos (CLS, DIR, COPY, FORMAT...), hasta cosas más complicadas, como son copias de seguridad, anti-virus y compresores de disco. De entretenida lectura, esta publicación se erige como una buena forma de aprender los entresijos del sistema operativo.

Jaime Peña y Mª del Carmen Vidal ***
Anaya Multimedia Nivel «I»

PROGRAMACIÓN

APLICACIONES PARA WINDOWS NT



590 Págs. 4.635 Ptas.

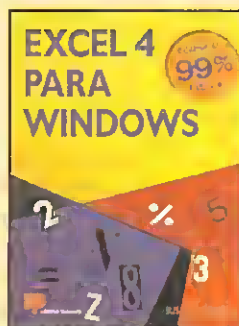
Con la aparición de Windows NT se dio un importante paso al liberar a los programadores de muchas de las restricciones de memoria que los dieciséis bits del DOS permiten. Pero todavía no está todo dicho. Por eso, los autores de este volumen ofrecen una guía a todos los usuarios sobre el nuevo entorno de Microsoft.

La excelente estructuración y desarrollo de los contenidos, ayudan a crear una importante base sobre la que profundizar, además, invitando al lector a la práctica directa de los conocimientos adquiridos con los ejemplos que se incluyen en un disquete de opoyo.

William H. Murray y Chris H. Pappas ***
McGraw-Hill Nivel «C»

APLICACIONES

EXCEL 4 PARA WINDOWS



360 Págs. 2.500 Ptas.

Una de las hojas de cálculo más potentes que existen para Windows en la actualidad es Excel 4, ya que es bastante cómoda de manejar y se puede intercambiar información con otros programas de Windows. Esta hoja de cálculo es utilizada además en el entorno creado por Apple Macintosh, con lo que yo os podéis imaginar todo su valor.

Gracias a este manual que nos ofrece Paraninfo, podremos dominarla casi al ciento por ciento, ya que en su interior se explican con una buena cantidad de ejemplos e ilustraciones, todas las funciones y herramientas de las que dispone. Un libro completo y útil donde los haya.

Susana Linares Paraninfo ***
Paraninfo Nivel «I»



PHILIPS REVOLUCIONA EL MUNDO DEL VÍDEO



El pasado mes Philips presentó un revolucionario sistema de vídeo digital que va a hacer una dura competencia al Laser Disc. Basándose en el CD Interactivo, los ingenieros de la multinacional holandesa, han desarrollado un método de compresión de imagen animada y sonido que consigue almacenar hasta 74 minutos de vídeo y audio de altísima calidad en un simple CD-I. El secreto de este proceso radica en el empleo de tecnología software y hardware basada en el estándar MPEG. Cuando se empezó a pensar en imagen animada digital el problema era el almacenamiento. Los desarrolladores de los primeros algoritmos de compresión se dieron cuenta de que en la mayoría de los casos el fondo de la pantalla permanece estático y es el objeto el que se desplaza sobre él. ¿Por qué no comprimir sólo este último y dejar el primero fijo? De este modo se obtiene una elevada razón de compresión. Esta técnica se estandarizó según unas normas y de ella surgió el formato MPEG.

Para ver y oír vídeo digital en un CD-I necesitarás, aparte del propio lector, una expansión hardware que se conecta en la parte trasera del equipo. Su precio rondará las 30.000 pesetas y estará disponible alrededor de lo próximo primavera en nuestro país. Un poco más adelante comenzarán a venderse los primeros CD-I con el cartucho de expansión ya incorporado de fábrica. No sabemos todavía los primeros títulos que aparecerán en el mercado pero sí conocemos que en Estados Unidos películas como «Star Trek VI» o «Agárralo como puedas 2 y 1/2» están ya disponibles desde hace algún tiempo.

Para más información podéis llamar a Philips al teléfono (91) 404 22 00.

FOTOGRAFÍA DIGITAL



un ordenador para almacenar la imagen. La calidad de este nuevo sistema es muy similar a la de la película convencional y permite mucha más versatilidad y, por supuesto, la visualización inmediata de la imagen. Las pantallas generadas por este sistema se guardan en resolución de 1476 por 1108 pixels, 24 bits y ocupan algo menos de 5 megabytes. Las posibilidades para autoedición informática del SEPS 1000 son prácticamente ilimitadas y permiten que el maquettador obtenga y retoque la imagen viéndola tal y como saldrá impresa realmente. Para más información podéis llamar a Sony al teléfono (91) 536 57 00.



WORD 6.0 PARA WINDOWS

En Windows existe un programa de referencia en cuanto a procesadores de texto se refiere. Su nombre es Word y la compañía que



lo creó fue Microsoft. Word está también disponible para Macintosh.

Word va por la quinta versión en entorno Macintosh y hasta ahora únicamente por la 2 en PC. Así que el inmenso salto hasta la versión 6 ha debido ser difícil para sus programadores. Word 6.0 para Windows incluye nuevas utilidades como autocorrección, con una pulsación podremos corregir errores de escritura, autoformato, lo que significa poder escribir un texto y formatearlo con un único clic en la barra de herramientas, y un sinfín más de opciones nuevas que hacen de Word 6.0 un programa intuitivo y muy sencillo de utilizar. Los requerimientos de este programa son 286 o superior con 4 megas de memoria RAM, Windows 3.1 y 25 megas libres en el disco duro. Para más información podéis llamar a Microsoft al teléfono (91) 804 00 00.

DISCO MAGNETO ÓPTICO DE 1.3 GB



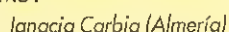
La próxima disponibilidad de un nuevo modelo de disco magneto óptico con una capacidad de 1.3 Gigabytes ha sido el último anuncio de Sony. Los SMO F521 y S521, modelo uno externo y otro interno, incorporan además las últimas tecnologías de transferencia de datos con las que obtienen hasta 5 megabytes por segundo como máximo y 1 como mínimo.

Estos discos se deben conectar al ordenador, bien sea PC o Macintosh, con un interfaz SCSI-2 para obtener las máximas prestaciones. El pequeño tamaño de las unidades, el mismo de un disco de 5 1/4, y su ajustado precio, inferior al medio millón de pesetas, los hacen especialmente interesantes para usuarios que quieren disponer de grandes volúmenes de información y necesitan acceder a ella de forma casi instantánea. Para más información podéis llamar a Sony al teléfono (91) 536 57 00.



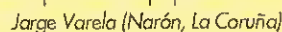
Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANIA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un
lugar visible la referencia MICROMANIA - S.O.S. WARE

Oscar Ribas (Cieza, Murcia)



Federico García (Parla, Madrid)

Jaime Cantera (Sevilla)



Dany Rodway (Cádiz)

David Centellas (Mollerusa)

Fernando Rodríguez (Cáceres)

Isaac Peña (Coria del Río, Sevilla)

Rubén Luzán (Valencia)

Oscar Ribas (Cieza, Murcia)

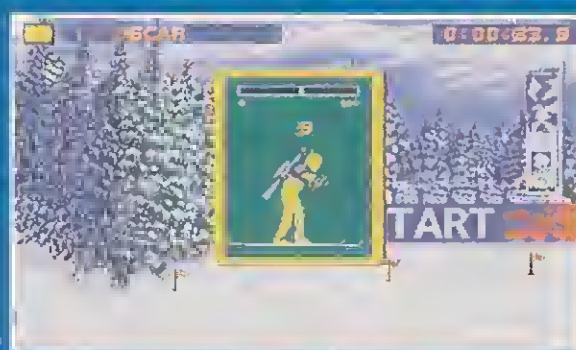
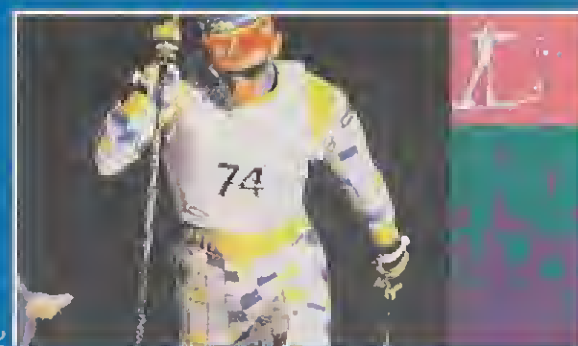
Guida Palicio (Asturias)



HOBBY PRESS

WINTER OLYMPICS

Este año, las miras de toda el planeta, deportivamente hablando, estarán puestas en una pequeña ciudad noruega situada a poca más de cien kilómetros de Oslo. Su nombre es Lillehammer, y del doce al veintisiete de febrero se convierte en la capital mundial del deporte de invierno. Como cada cuatro años, se repite la cita olímpica congregando a la élite, a las mejores esquiadores, patinadores, saltadores, etc., del orbe. Es muy posible que la mayoría de nosotros no pueda seguir la competición, a no ser mediante la televisión. Pero como siempre, la alternativa está al alcance de nuestra mano. Nos la pone U.S. Gold, en bandeja de plata, con «Winter Olympics».



■ U.S. GOLD
■ DISPONIBLE: PC
■ T. GRÁFICA: VGA
■ DEPORTIVO

Las juegos de Invierno tienen en sus espaldas más de setenta años. Desde que en Chamonix se otorgaron los primeros medalleros olímpicos oficiales, ha llovido (a casi más apropiadamente, ha nevado) bastante. También lo ha hecho desde que una ciudad de la bello y gélida Noruega fuera sede de unas juegos.

Cuarento y dos años, pero ser exactos. 1994 es la fecha en la que se celebra la XVII edición. Se hará por toda la alta, como casi siempre. Pero además, nosotros podremos vivirlos en directo con «Winter Olympics».

A «Winter Olympics» se le podría catalogar como un típica simulador deportivo, sólo que con una ambientación muy particular. Tan particular como la que rodea a un acontecimiento de estas características. Con dieciséis países cuyos representantes consiguieron los marcas adecuadas para entrar en la competición. Con quince días a la larga de las cuales se disputan las distintas pruebas. Con, en fin, el ara y la gloria en juego.

SIMULACIÓN Y ARCADE

Las catorce disciplinas, sobre seis deportes olímpicos, que ofrece «Winter Olympics», mezclan hábilmente el componente simulación con el arcade. El total, se reparte de la siguiente manera: Descenso, Super Gi-

gante, Slalom Gigante y Slalom, en esquí; Biatlón (combinación de esquí de fondo y tiro con carabina); Trineo de dos y cuatro plazas, en Bobsleigh; Luge de una y dos plazas, en Luge; Salto de 90 y 120 metros, en Salto de esquí y, por fin, eliminatorias de 3000 metros, velocidad en 2000 metros y carrero de 1000 metros, en patinaje de velocidad. La mayoría ya los conoceréis, por ejemplo el esquí y los saltos no encierran ningún misterio. Sin embargo, alguna atracción como el luge, puede que no acabe de sanar como algo normal. Comentaremos ésta un poco más por ser de la que menos hemos oído hablar. En pocas palabras, es algo muy parecida al bobsleigh. Se trata de un trineo para uno o dos personas, pero en el que el participante se lanza completamente tumbado

con los pies por delante (valga la expresión), en lugar de cómodamente sentado.

En total, lo dicho, catorce disciplinas y seis deportes. Pero claro, no se puede (a no se debe) llegar y competir olegremente, sin antes tener cierto conocimiento de causa. Por suerte, entre las distintas opciones que ofrece «Winter Olympics» se encuentra la de práctica, con lo que podemos ir tomando contacto con todas las modalidades por separado.

A POR EL ORO OLÍMPICO

Encontraremos que «Winter Olympics» encierra un poco de todo: habilidad, reflejos, fuerza y, como no, fortuna. En general, las pruebas de esquí requieren atención y concentración; las de salto precisan de toda nuestra

habilidad; el biatlón combina fuerza y destreza, el patinaje, velocidad y fuerza, y el bobsleigh, habilidad y suerte.

Quizá la peor parte, en toda esta, se la vaya a llevar nuestra teclada ya que, en ciertas pruebas, con ajustar una trayectoria con ligeras taques es suficiente, pero en los que sea necesaria velocidad y fuerza, habrá que mochar casi literalmente ton porcionado periférico. Son las contrapartidas de luchar por el puesto más alto del podio, pero merece la pena ante el coudol de diversión que encontraremos en el juego.

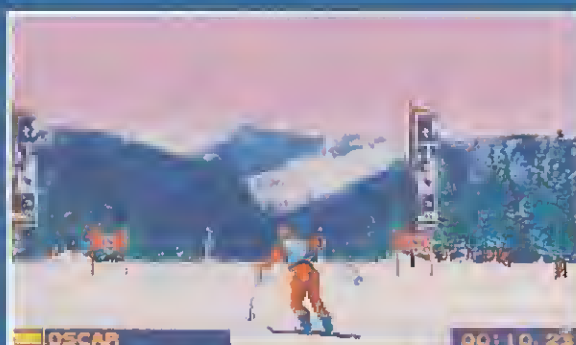
Y es que «Winter Olympics» ofrece tanta variedad que es imposible aburrirse, mucha más si jugamos con un amigo, a amigas (hasta cuatro en total). Y además, podemos repartir las distintas especialidades en dos

modos de competición: Mini Olimpiada y Olimpiada completa. La modalidad mini comprende cuatro deportes, y queda fuera, necesariamente, el biatlón. Y en la completa, su propio nombre la indica, participaremos en cinco deportes, observando además las ceremonias de apertura y clausura de las juegos.

En definitiva, «Winter Olympics» se perfila como un excelente entretenimiento, en lo épico más adecuada para el deporte blanco. Sus logros gráficos en la mayoría de las pruebas, su jugabilidad, y su gran calidad en la totalidad de sus aspectos, conforman un agradable combinado que, eso sí, hay que servir muy, muy frío.

F.D.L.

ORO Y BLANCO



Disfrutar de los deportes de invierno con este simulador será cosa de ponerse una tablas y practicar seriamente.



Estamos enfilados, en la pista, con la mirada fija al fondo de la pista. Nuestro salto puede ser el más largo...

88

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	85
ADICIÓN	88
SONIDO	75
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	85



La variedad de pruebas en las que competir, sin limitarse tan sólo a una especialidad en concreto de cada una, y su gran jugabilidad.



En general, no demasiado. Quizá que alguna de las modalidades deportivas se nos atravesase y no lográsemos hacernos con ella.

femmes fatales



METAL & LACE

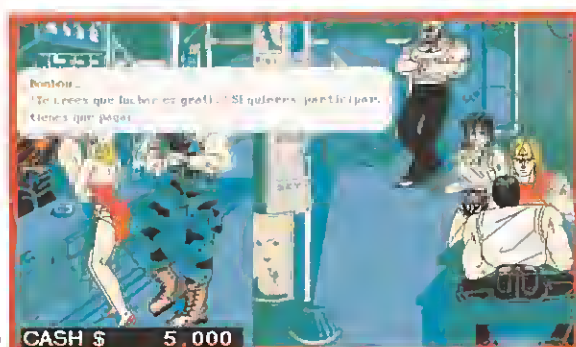
La aparición en el mercado español de «Cobra Mission» supuso una revolución en el campo de los videojuegos, así como un buen punto de referencia para la introducción de la compañía norteamericana Megatech en nuestro país. Ahora, de la mano de los mismos creadores del primero nos llega «Metal & Lace», un programa que puede llegar a ser incluso más polémico que su predecesor.

- MEGATECH
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- JUEGO DE LUCHA

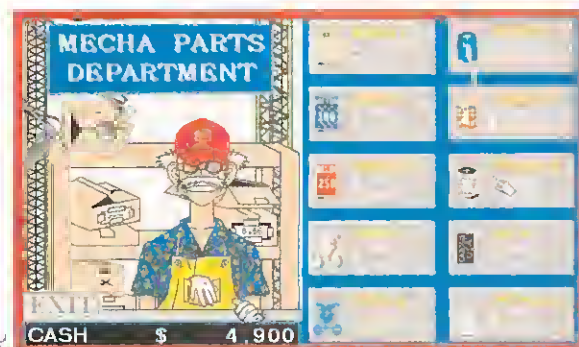
En esta ocasión, no controlaremos a un superdetective que regresa a su pueblo natal para ayudar a una antigua novia. No. Por lo visto, en Megatech han decidido apostar por un argumento algo más "fuerte" y situarlo en un tiempo más lejano, en el año 2053 para ser exactos. La tecnología ha evolucionado de tal manera que se han conseguido sofisticados androides que hacen todo tipo de trabajos, por lo que los hombres se limitan a dirigirlos. Además, en esta época el tan a menudo mol llamado "sexo débil" es el principal líder de la humanidad. Ellas son más fuertes, inteligentes y las auténticas protagonistas de este futuro..., y de «Metal & Lace».

FUI, VI Y VENCÍ

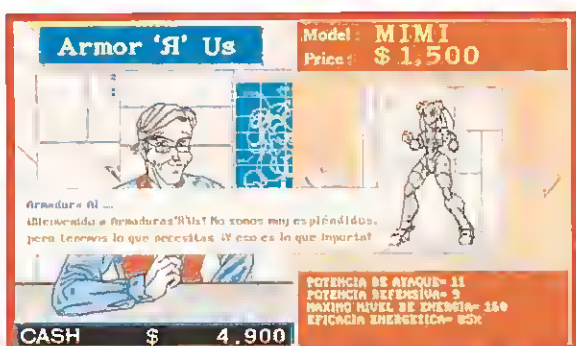
El programa está pensado como un juego de lucha al estilo de «Street Fighter», en el que las contendientes son unas jóvenes cubiertas con unas armaduras muy resistentes de nombre Robo-Babes. Sin embargo, tras unos cuantos golpes ese armazón se deteriora y podemos ver que debajo se esconden unas preciosas muchachitas de carne y hueso. Nuestro objetivo, lógicamente, es enfrentarnos con las chicas-máquina y vencerlas en una serie de combates. Para ello, necesitamos una armadu-



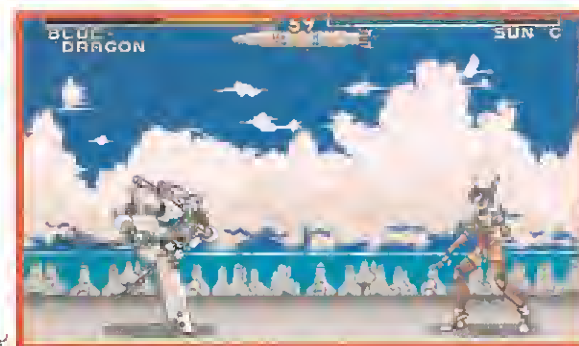
El poder del dinero queda perfectamente reflejado en esta pantalla. Si no tenemos "párné", no iremos a ningún lado.



En la tienda del abuelo tenemos la posibilidad de aprovisionarnos de objetos imprescindibles para sobrevivir.



Lo primero que haremos será conseguir una armadura. Gracias a ella podremos luchar contra las bellas robots.



En las escenas de lucha deberemos hacer uso de nuestros reflejos y habilidades en contra de los enemigos.

ra, que compramos en una tienda nada más iniciar la aventura, a la que es posible añadir una serie de extras, que igualmente adquirimos en algún comercio, como escudos de varias potencias, chips de Inteligencia Artificial o baterías de energía.

Como dato curioso, os diremos que existen dos versiones de este programa. Una es la desarrollada para los países de lengua anglosajona —donde la censura es bastante fuerte incluso con meros dibujos—, calificada como no apta para menores de 13 años. La otra sale en el resto de países (incluido el nuestro), se dirige a mayores de 18 años y lleva algunas escenas subidillas de tono.

NUESTRA OPINIÓN

Pero, no penséis por ello que «Metal & Lace» pueda ser considerado como "pornográfico" o algo por el estilo. Todo lo contrario. Se trata simplemente de un juego de lucha entre distintos tipos de robots, aderezado con unas escenas de bellas señoritas, algunas más ligeras de ropa que otras,

que aparecen de vez en cuando, más concretamente, tras salir victoriosos de los distintos combates. Además, el programa incorpora una opción para seleccionar el sexo del protagonista que vayamos controlando.

En cuanto a los gráficos, distinguimos dos tipos claramente diferenciados. Uno engloba los dibujos estáticos de las distintas luchadoras, que están realizados bastante bien, aprovechando las posibilidades de la alta resolución de la tarjeta VGA, en el más puro estilo del manga japonés. El otro está formado por las escenas de enfrentamientos y las distintas localizaciones por las que nos movemos, como el bar o las distintas tiendas, y destaca por su sencillez.

La animación queda reducida a los combates. Con el ratón es un poco complicado controlar bien a nuestro robot, problema que se soluciona con un joystick o manejando al personaje con el teclado, que es totalmente redefinible. Por otra parte, los personajes se desplazan con rapidez y fluidez, aunque lleva su tiempo de práctica hacerse con los movimientos de cada uno de ellos. Pero lo que

más os va a costar, además de dejar de admirar a las chicas, es ganarlas. Son bastante buenas por lo general, aunque cada una de ellas tiene un punto débil ante una determinada arma. Sólo es cuestión de paciencia encontrarla y usarla para disfrutar de este estupendo programa.

O.S.G.

83

ORIGINALIDAD	64
GRÁFICOS	86
ADICCIÓN	84
SONIDO	82
DIFICULTAD	91
ANIMACIÓN	82



Que la censura no nos haya alcanzado y podamos contemplar a las chicas tras una dura batalla a vida o muerte.



Su alta dificultad resta algunos puntos al resultado global del programa. Podían haber simplificado un poco más las cosas...

STAR WARS

REBEL

■ LUCASARTS
■ DISPONIBLE: PC CD-ROM
■ T. GRÁFICAS: VGA
■ ARCADE DE COMBATE

Tras leer el nombre del programa que en estos momentos nos ocupa, y echar un ojeada a las pantallas que acompañan al artículo, nos apostaríamos el cuello a que más de uno está pensando en el fabuloso «X-Wing», en nuestras pantallas desde hace un año más o menos. Pues irnos olvidando de lo que conocéis y preparaos para vivir una oventura llena de emoción, riesgo, diversión y un realismo sin precedentes. Atentos.

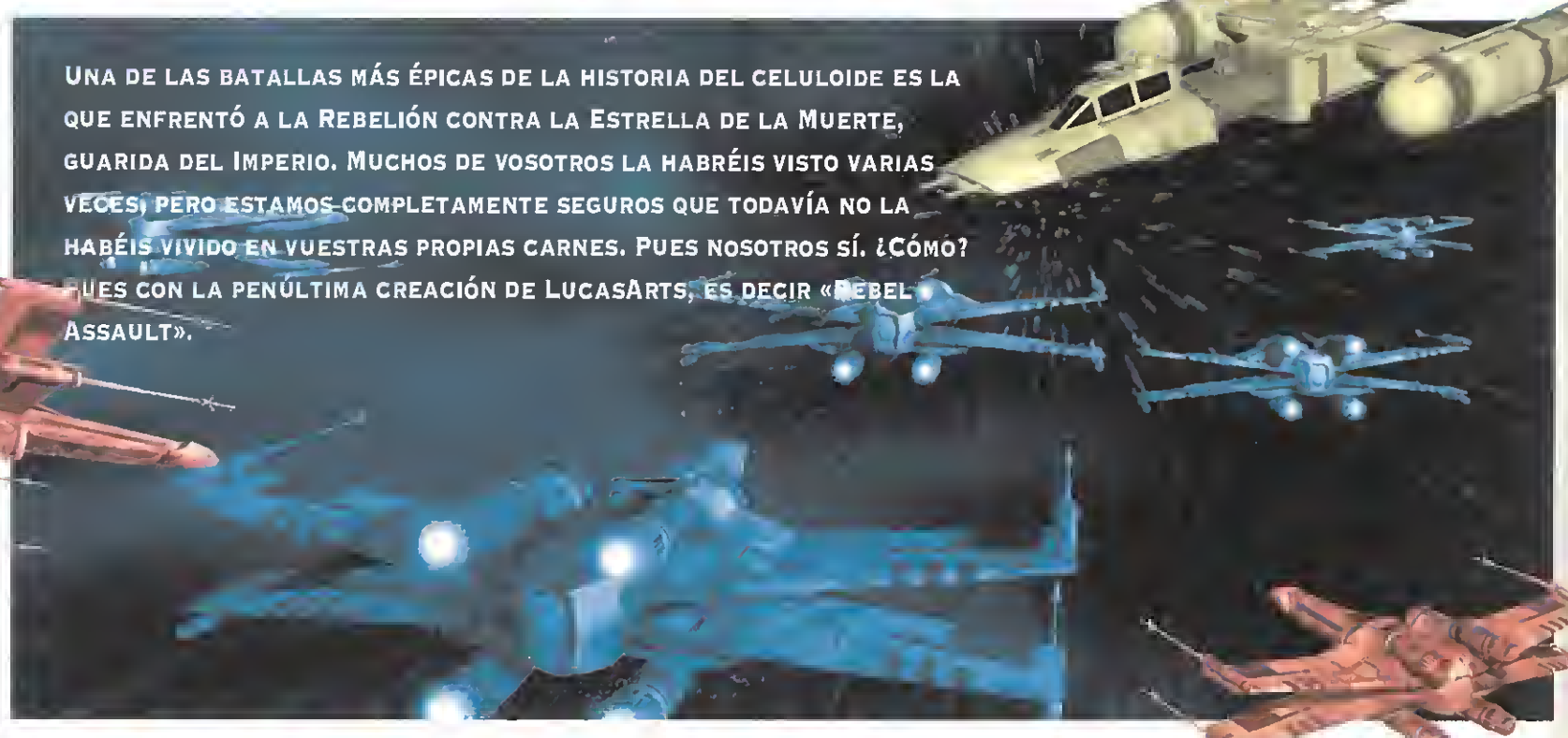
A LOS MANDOS DE UN CAZA ESTELAR

Nosotros vamos a tomar el papel protagonista en la historia. Aunque al principio seremos un simple novatillo, con el paso del tiempo llegaremos o convertiremos en un famoso piloto de cozo estelar. Eso sí, si demostramos estar en posesión de las facultades adecuadas. Por eso tendremos que superar unas primeras pruebas de entrenamiento, si queremos pilotar la nave más maniobrable de la galaxia: el Ala-X. Más o menos es el mismo argumento que da pie a la saga de «La Guerra de las Galaxias», sólo que en esta ocasión Luke Skywalker no aparece nada más que en un par de escenas animadas, y su personaje es sustituido por el nuestro.

El programa está compuesto por un total de quince fases, que han sido llamadas "Chapters" (Capítulos), algunos de los cuales están a su vez subdivididos en varias escenas. En todas ellas la misión es clara: cumplir una serie de objetivos propuestos que van desde algo tan sencillo como recorrer un circuito sin chocarnos, hasta destruir la estación de combate más poderosa del universo: la Estrella de la Muerte.

DIFERENTES PUNTOS DE VISTA

Cosi todos los decorados de «Rebel Assault» están digitalizados de la trilogía cinematográfica; por ellos nos moveremos a lo largo de nuestra aventura. La mayor parte de las fases transcurren dentro de la nave, aunque en algunas saltaremos a tierra y lucharemos con nuestro sable-láser. Dentro de las fases en las que manejamos lo nove existen tres modos distintos de visión. Uno es el clásico de to-



UNA DE LAS BATALLAS MÁS ÉPICAS DE LA HISTORIA DEL CELULOIDE ES LA QUE ENFRENTÓ A LA REBELIÓN CONTRA LA ESTRELLA DE LA MUERTE, GUARIDA DEL IMPERIO. MUCHOS DE VOSOTROS LA HABRÉIS VISTO VARIAS VECES, PERO ESTAMOS COMPLETAMENTE SEGUROS QUE TODAVÍA NO LA HABÉIS VIVIDO EN VUESTRAS PROPIAS CARNES. PUES NOSOTROS SÍ. ¿CÓMO? Pues con la penúltima creación de LucasArts, es decir «REBEL ASSAULT».

ASSAULT



Contra el lado oscuro

da la vida, de primera persona, en el que nos encontramos dentro de la cabina. Otro tiene una perspectiva trasera, graciosa o lo cual podemos ver la nave delante de nosotros. Para nosotros ésta es la más llamativa y desde la que es más fácil controlar los destinos de nuestro aparato. La tercera es desde un plano superior o cenital, en la que vemos una mayor porción de terreno, aunque nosotros estamos representados en un tamaño inferior. Por desgracia, estas últimas no son selecciona-

bles a nuestro gusto sino que ya están definidas para cada fase. Aún así, la variedad en las perspectivas de juego son un tanto más a favor de «Rebel Assault».

SIN DISCRIMINACIÓN SEXUAL

Desde el menú principal, tenemos acceso a otro de opciones desde el que podemos seleccionar el sexo del piloto que vamos a controlar. Esto, que puede parecer o simplemente algo trivial, no lo es tanto, debido a que

dependiendo de nuestra elección, las voces digitalizadas que integran el programa serán de hombre o de mujer, añadiendo mayor realismo al asunto. Otras posibilidades pasan por activar o desactivar la música, los efectos sonoros y una ventana en la que se nos subtitula los diálogos que aparecen en el transcurso del juego, así como la opción de elegir el nivel de dificultad, de entre los tres posibles (Easy, Normal y Hard). Por último, podremos introducir un password con el que

continuar la aventura desde un nivel dado. Estas contraseñas se nos ofrecerán cuando terminemos una serie de capítulos, y varían dependiendo del nivel de dificultad escogido.

Una vez dentro del juego, lo mayor porte de lo pontillo está ocupado por la ventana de acción, en la que observamos el universo por el que nos movemos. Además, en lo porte inferior hay un morcador en el que se nos informa de los daños sufridos, los oportunidades que nos restan y la

LOS COMIENZOS DE UNA EPOPEYA



En las próximas líneas reproducimos brevemente los objetivos a realizar en los primeros capítulos de «Rebel Assault», extraídos del diario de un muchacho que no tuvo mucha suerte en su intento de convertirse en piloto estelar. Esperamos que vosotros tengáis más éxito.

FECHA ESTELAR 2014.7

Hace ya dos lunas que dejé mi hogar en Mantooine. Echo de menos a mi familia, pero mi pasión por las naves amortigua en cierto modo mi pena. Dentro de unas horas salgo en mi primera misión de entrenamiento. Según me han comentado no plantea demasiados problemas. Sólo debo seguir a mi jefe a través del Cañón de Beggars hasta encontrar la salida, para luego disparar a unos blancos en movimiento. El recorrido tiene una bifurcación, en la que la situada a la izquierda es algo más problemática. Creo que no tendré dificultad alguna en superarla.

FECHA ESTELAR 2016.3

He pasado unos días muy malos. Hemos estado de exámenes acerca de conceptos teóricos de física que ni siquiera sabía que existían. La gente está algo preocupada por los resultados. Mientas tanto, nos vamos de pruebas a un campo de asteroides. Aquí sí que empieza lo bueno. Aparte de atravesarlo por completo, tengo que destruir las rocas heladas...

FECHA ESTELAR 2017.9

Hoy sin duda es mi día. He aprobado todas las pruebas teóricas que nos han realizado. Ya casi he dejado de ser un simple novato para graduarme y tener mi propio Ala-X. Pero aún me falta un último escollo. Debo ir al planeta Kolaador, el cual se caracteriza por estar prácticamente constituido por grandes rocas de formas geométricas. Debo atravesar un territorio en el que apenas existen los huecos por los que pasar. Pero tengo mucha confianza en mis posibilidades.

FECHA ESTELAR 2019.2

¡Lo he conseguido! Ya soy un piloto. Ahora estoy disfrutando de unos días de aparente tranquilidad. Y lo de aparente va porque mientras tomaba una taza de café con un compañero, ha sonado la alarma. Una Nave Imperial se está acercando al planeta con intenciones hostiles. Tenemos que salir a su encuentro y tratar de destruirla. Algo nada fácil, ya que somos un grupo de naves bastante reducido contra una poderosa fortaleza. Además de los cañones, tendremos que luchar contra cazas imperiales. Parece que no hay esperanza para nosotros. Espero equivocarme...



Pilotar un X-Wing es tarea más que difícil. En los bosques la labor se complica aún más, ya que el espacio del que disponemos para superar esta fase es reducido.



La calidad alcanzada en «Rebel Assault» es tan alta, que en algunos momentos pensaremos que en realidad nos encontramos en la saga de George Lucas.



Los planos de la Estrella de la Muerte están a nuestra disposición. En ellos existe un punto débil del que tenemos que aprovecharnos para proceder a su destrucción.



Los temidos AT-AT y AT-ST Walkers dejarán pronto de serlo, ya que tendremos que enfrentarnos a ellos en una batalla en la que no hay premio para el segundo...

un apartado aporte. Son suaves, muy suaves o pesar de que la unidad de CD-ROM está continuamente leyendo datos conforme avanzamos.

Por lo demás, imaginamos la adicción que puede provocar. Es algo sin precedentes. Todos queremos echar una partidita a ver si tenemos suerte y acabamos con Mr. Vader. Y lo de la suerte no es algo superficial, ya que lo difícil es algo con lo que más de uno se va a tirar de los pelos. Este es un reto que está reservado a auténticos caballeros Jedi, en los que la Fuerza (y no nos referimos a la que don los músculos) tiene que estar muy presente.

O.S.G.

96

ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	98
ADICCIÓN	98
SONIDO	97
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	96



Todo en «Rebel Assault» es muy bueno. Desde los gráficos hasta el sonido, posando por la animación y la gran adicción.



Es complicado poner algún pero a esto morovillo. Yo que lo tenemos que hacer, diremos simplemente que algunas fases son "algo" difíciles.

puntuación total acumulada. Dentro de la barra de energía, decir que esto puede ser de tres colores: verde, amarillo y rojo. Cuando pasa al amarillo, un mensaje y un pitido nos advierte que nos encontramos en situación de peligro. Cuando se rellena completamente, habremos perdido

do una vida y deberemos empezar el capítulo desde el principio.

TÉNICAMENTE PERFECTO

«Rebel Assault» es lo más perfecto, a todos los niveles, que hemos tenido la oportunidad de ver desde lo

aparición de «The 7th Guest». Los gráficos están completamente digitalizados de la película, excepto algunas fases nuevas —igualmente diseñadas con gran detalle—, y si no fuera porque hemos visto el filme, no podríamos distinguir unos de otros. En cuestión de sonido,

podéis imaginaros lo que es sentirse frente al monitor y, a la vez que te encuentras inmerso en una batalla alucinante, escuchar la banda sonora que compusiera el maestro John Williams, hace ya más de quince años. En cuanto a los movimientos, es un tema que merece

EL DESAFÍO AMERICANO

El mes pasado os ofrecimos una preview de un super simulador que la compañía Papyrus estaba preparando. Pues bien, dicho programa ya está terminado y viene a rivalizar, al igual que sucede en la realidad, con la categoría reina del automovilismo, la Fórmula Uno. O lo que es lo mismo, dentro del software de entretenimiento, a hacer sombra al mismísimo «F-1 Grand Prix» de Microprose. Aunque esta vez será compitiendo en la espectacular y velocísima Fórmula Indy americana.

- PAPYRUS
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- Simulador de conducción



Por fin, el momento tanto tiempo esperado ya ha llegado: el programador David Kaemmer, al frente de un magnífico equipo de profesionales, ha concluido lo que será una de sus obras informáticas más apreciadas y admiradas durante mucho, mucho tiempo.

«IndyCar Racing» es un programa que nos traslada al trepidante mundo de las carreras de coches americanas, que cada vez van ganando más aficionados, incluso dentro del continente europeo. Seguramente muchos de vosotros habréis visto alguna que otra retransmisión de estas competiciones, donde resultan realmente sorprendentes

los suicidas adelantamientos que efectúan los pilotos. A consecuencia de ello, los accidentes suelen ser muy abundantes, espectaculares y aparatosos, y casi siempre con resultados fatales. Pero gracias a Papyrus, ahora podremos disfrutar de toda la emoción de participar en estas carreras, conduciendo un extraordinario monopla a más de 200 millas por hora (unos 300 kilómetros a la hora), sin sufrir daño alguno, por lo menos físicamente...

TOMA DE CONTACTO

Nada más instalar «IndyCar Racing», el juego ya nos sorprende con su excelente introducción, que da paso al menú principal. En éste nos encontraremos unas opciones que pasa-

Una de las mejores cualidades de este programa es que nos introduce en un tipo de competición, la Fórmula Indy, cada vez más popular fuera de Estados Unidos.

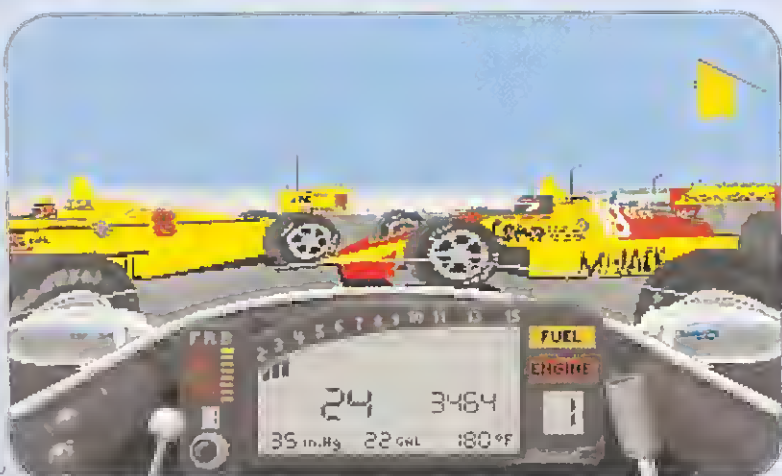
mos a enumerar. La primera de todas es la Single Race o carrera aislada; ésta nos permitirá participar en una pista cualquiera de las que conforman el campeonato IndyCar. En ella tendremos que configurar nuestro coche y calificarnos para una

buena posición en la parrilla de salida, para después conseguir la victoria conduciendo al límite de nuestras posibilidades.

En Championship Season participaremos en una competición por puntos a lo

largo de una temporada completa, donde tendremos que correr en todos los circuitos de los Estados Unidos. Este es el verdadero campeonato, donde la regularidad y el ganar grandes premios será factor primordial para alzarnos con el tan preciado título mundial. Para practicar, con la opción Preseason Testing, obtendremos una inmejorable oportunidad para ir tomando contacto y familiarizarnos con los controles del bólido. Así como para aprendernos las trazadas de los circuitos, y probar las distintas configuraciones a utilizar en ellos.

Y para ganar carreras, claro está, necesitaremos un buen motor y un chasis que nos de ópti-



PC Cuando la bandera amarilla está ondeando, significará que un accidente acaba de ocurrir. Hasta que no sea enseñada la verde, no estará permitido adelantar.



PC Una mala configuración de nuestro monoplaza puede causar, por ejemplo, una falta de adherencia, y tener como consecuencia un espectacular trompo.



PC Aunque los circuitos ovalados son los preferidos, debido a las enormes velocidades que en ellos se alcanzan, los de trazada también resultan muy interesantes.

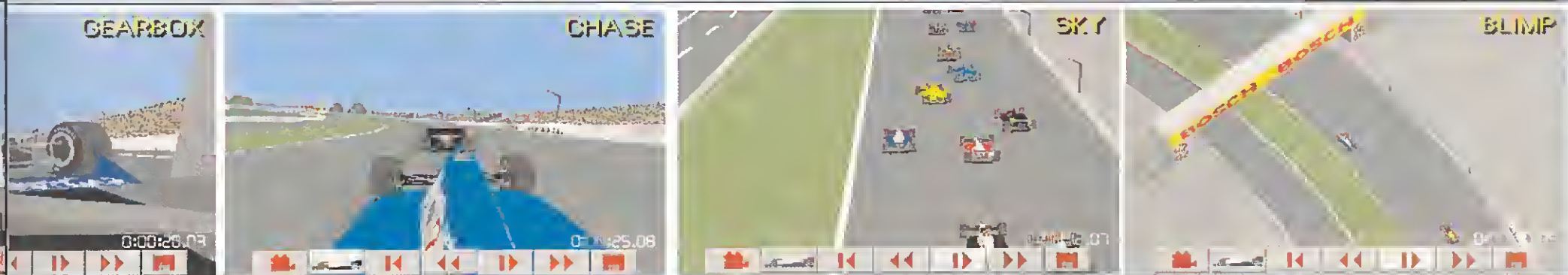


PC Mantenerse al rebufo de un coche, es una de las maniobras mas arriesgadas de la Fórmula IndyCar. Aunque también una de las más emocionantes y trepidantes.

SIETE CÁMARAAS DISTINTAS

Una de las estupendas alternativas que nos ofrece el juego es la de poder visionar de siete formas diferentes, en algunos circuitos, los momentos mas "calientes" de la carrera. Gracias a la magia de la opción Replay, conseguiremos que la repetición de las imágenes en nuestro monitor sea tan fácil, como meter una cinta de vídeo. Con ella podremos grabar las mejores escenas de la competición y deleitarnos con las vistas más interesantes.

millas por hora



mos resultados, algo que podremos hacer en el menú Coches.

Por último, existe una opción que nos permite ajustar y modificar los parámetros de la simulación como las vueltas a efectuar en cada carrera, el realismo, las condiciones climatológicas, la destreza de los pilotos, etc.

ADEMÁS DE PILOTOS, MECÁNICOS

Una vez familiarizados ya con el menú principal, y tras dar unas cuantas vueltas de práctica, nos disponemos a empezar un campeonato y correr nuestro primer Grand Prix. Ocho son los circuitos que componen la temporada, cada uno

con sus características propias, y entre los que se mezclan los de trazados de carretera, con los ovalados. Resulta absolutamente necesario estudiar todos y cada uno de ellos hasta aprendérselos casi de memoria, para así adaptar nuestro coche a la pista lo mejor posible e ir al máximo de revoluciones.

Para efectuar estas operaciones, tendremos que entrar en la opción garaje donde pasaremos al taller de nuestro box, para establecer los

ajustes adecuados con respecto al trazado y a nuestro estilo de conducción.

Aquí es donde el programa se destaca, en cuanto a simulación se refiere, pues las modificaciones que podremos llevar a cabo en nuestro fórmula son in-

Como en todo buen simulador, y este lo es mucho, para hacernos con los mandos de nuestro coche y situarnos en las primeras posiciones, la práctica es fundamental.

finitas. Y todas muy bien reflejadas de la realidad: no hacer un buen uso de ellas significa no ganar carreras y por consiguiente perder el campeonato. Por ponednos un ejemplo de hasta dónde llega la perfección y realismo que «IndyCar Racing» nos ofrece, os diremos que hasta tendremos que tener en cuenta la temperatura y presión de los neumáticos a utilizar..., es decir, más no se puede pedir.

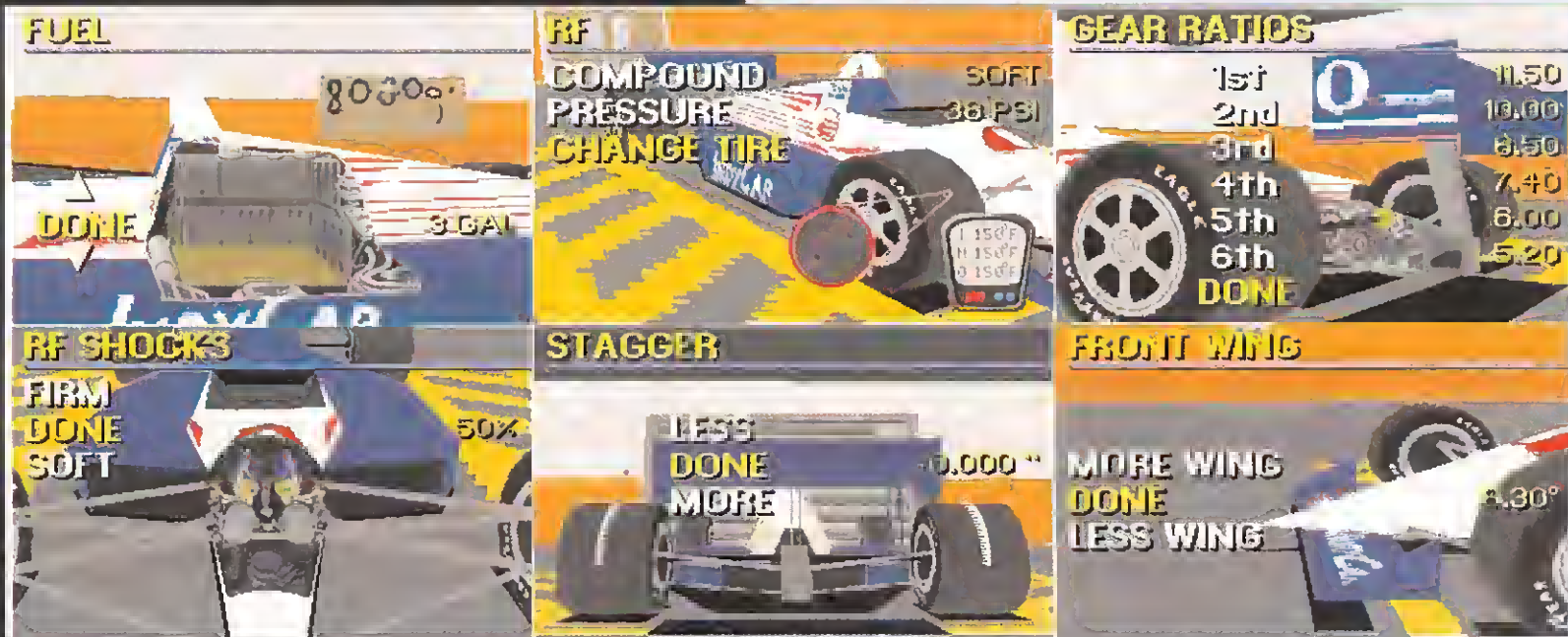
Concluidos los primeros pasos,

nos dispondremos a dar dos vueltas al circuito para clasificarnos y obtener una buena posición de salida.

Un cartel nos indicará el tiempo que estamos realizando y el lugar conseguido una vez concluidas las vueltas. Conocida ya nuestra posición, podremos efectuar una sesión de calentamiento o "warm up", antes de tomar la salida. El objetivo de esta sesión, es el de comprobar que los ajustes de nuestro coche funcionan correctamente o, en su defecto, realizar los últimos retoques antes de que llegue la hora de la verdad, en la que deberemos estar completamente preparados para salir bien parados...

PUESTA A PUNTO

En «Indycar» no solamente bastará con pilotar bien, de hecho nuestra conducción y el funcionamiento del monoplaza dependerán mucho de cómo lo configuraremos. Para realizar esta labor, antes de lanzarnos a la pista, deberemos pasar por el garaje. En el mismo podremos modificar los componentes del coche de mil maneras posibles, como: la cantidad de fuel, los neumáticos, los alerones, la suspensión, los frenos, presión del turbo... Y todo para conseguir que nuestro monoplaza tenga unos reglajes adecuados y sacarle esas millas de más que nos convertirán en los amos del circuito y en los más rápidos del campeonato.



UNA CARRERA DE VERDAD

Ya una vez en carrera, nos encontraremos ubicados dentro de nuestro monoplaza, desde un punto de vista totalmente subjetivo. Ante nosotros veremos la pista y la cabina del monoplaza con sus respectivos indicadores, como el velocímetro, el cuenta revoluciones, presión del turbo, temperatura del motor, indicador de combustible, marcha en la que vamos, etc.

Aparte de la palanca de cambios, la cual puede ser manual o automática, nos encontraremos con otras tres más que corresponden a los estabilizadores de freno, los cuales se pueden modificar en cualquier momento de la carrera. Hay que tener en cuenta que nuestro coche sale con el tanque de combustible lleno y pesa más, a medida que vamos completando vueltas, el peso del mismo será menor, por lo que necesitaremos menos frenada, ya que sino irá descompensado.

Nuestro principal objetivo es quedar entre las doce primeras posiciones, ya que al contrario de la Fórmula Uno, en la IndyCar puntúan hasta el duodécimo.



En esta temporada automovilística, otros treinta veloces y ambiciosos pilotos competirán también como nosotros por ganar el preciado título de la IndyCar. Todos los conductores que se han incluido en el simulador son los que en realidad compiten en esta especialidad americana, al igual que las escuderías que aparecen en el mismo. Algunos de un renombre tal como Mario Andretti o el anterior campeón Bobby Rahal.



Al pasar por línea de meta, una tablilla nos informará de la posición en la que vamos, vueltas que quedan, velocidad media y tiempo con relación al de delante.

décimo clasificado, aparte de obtener un punto adicional el más rápido en la clasificación, y el que haya sido líder durante el mayor número de vueltas.

TRONO COMPARTIDO

Detalles al juego no le faltan. Todo el desarrollo del programa, desde principio a fin, es un compendio de perfección y detalles. Técnicamente, supera al «Grand Prix» con creces, sobre todo en el movimiento y en la opción multicámara que incorpora. En algunos circuitos podremos tener una vista exterior de la carrera desde siete ángulos diferentes y efectuar repeticiones de los momentos más espectaculares cuantas veces deseemos.

Gráficamente también es notablemente superior: el detallado de los gráficos es excepcional, como así lo demuestran la elaboración de los distintos monoplazas, todos ellos realizados de una manera impecable. Aunque hay que decir que en los circuitos de carretera, la conducción se vuelve algo complicada debido al excesivo colorido de los escenarios, lo cual provoca una ligera confusión al jugador.

Por lo demás no hay ningún pero que ponerle al simulador. Tal vez se le podría tachar un poco de complicado, pero en Papyrus han buscado la simulación total, y pilotar un coche tipo Indianapolis no

es precisamente tarea sencilla. De todas formas, el juego viene acompañado de un extenso y detallado manual que aclarará todas las dudas que nos puedan surgir, y que su lectura hará las delicias de todo aficionado al mundo del automovilismo.

«IndyCar Racing» es toda una maravilla informática. Es el primer simulador que va a tratar de tu a tu al que hasta ahora era el rey, estamos hablando, claro está, de «Microprose Grand Prix». Éste, a partir de ahora, tendrá que hacer un sitio en su trono, para compartir su reinado con este excelente simulador que David Kaemmer y Papyrus han creado.

E.R.F.

94

REALISMO	93
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	90
SONIDO	80
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	90

La tremenda cantidad de opciones que podemos realizar en nuestro Fórmula Indy, y el estupendo trabajo realizado en los gráficos.

Su manejo resulta algo complicado, pero con práctica esto se soluciona. También a veces el excesivo colorido hace que los gráficos se confundan.

RECORTA Y ENVÍA ESTE COUPÓN A:
OFERTA ESPECIAL PARA LOS LECTORES DE MICROMANIA
 P.V.P. 6.990 PTS. ¡¡ESTE MES PUEDES CONSEGUIRLO POR SÓLO 5.990!!
 Si, deseo recibir contra reembolso el juego «INDY CAR RACING» VERSIÓN PC (3 1/2") al precio de 5.990 pesetas.
 (más 250 pts. de gastos de envío).
 Pº SANTA MARÍA DE LA CABAÑA, 1. 28045 MADRID.
 NOMBRE Y APELLIDOS:
 DIRECCIÓN:
 POBLACIÓN:
 PROVINCIA:
 C.P.:
 TELÉFONO:
 Nº. CLIENTE:



El ajedrez es un juego, en apariencia, tranquilo y relajado. Dos contrincantes frente a frente, comodamente sentados en sendas butacas, dirimen en un tablero una batalla incruenta, en la

que la estrategia y la inteligencia son las piedras de choque y asalto. Sin embargo, eso de la tranquilidad es algo superficial. Basta escarbar un poco en el ánimo de jugadores y espectadores, para descubrir una tensión nerviosa increíble, una emoción enorme, y una descomunal agresividad sobre el damero en el temperamento de los grandes maestros de este deporte. Los aficionados al ajedrez ya sabrán todo esto. Pero nunca está de más recordar con lo que nos vamos a encontrar cuando nos pongamos ante «Kasparov's Gambit».

■ ELECTRONIC ARTS
■ V. Comentada: PC
■ AJEDREZ

El ajedrez apareció, cuenta la leyenda, en las lejanas tierras de la India. Se dice que un monarca encargó a uno de sus súbditos que ideara un entretenimiento para poder matar el aburrimiento que le atenazaba. Pensó y pensó durante largo tiempo. Hizo pruebas, inventó objetos, planificó mil y un detalles y, un buen día, se presentó ante su señor y le ofreció un extraño tablero dividido en sesenta y cuatro casillas, en las que se alternaban los colores blanco y negro. Junto al mismo aparecía una colección de treinta y dos piezas, realizadas en idénticos tanos y que recreaban guerreros, señores, pajes, etc. El ajedrez había nacido.

Tras comprobar el enorme interés que el juego suscitaba, el satisfecho monarca ordenó que se premiara a su leal servidor con aquello que él mismo pidiera. Este solicitó algo que pareció insignificante. Ni más ni menos que granos de trigo. Pero en un número bastante curioso. Dijo que en la primera casilla del tablero que acababa de entregar a su rey, se pusiera un grano de trigo, en la segunda, dos, en la tercera, cuatro, en la cuarta, ocho, en la quinta, dieciséis, y así, hasta que las sesenta y cuatro casillas fueran cubiertas. El

rey aceptó de inmediato, pensando que hacía un excelente trato.

Pero si hubiera sido un poco más cuidadoso, y algo desconfiado, habría tratado de averiguar el par que de tan extraño desea.

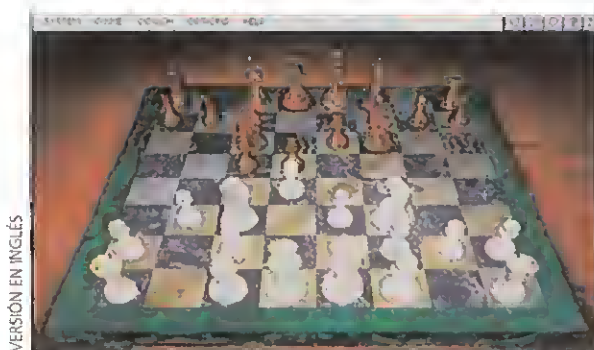
La cifra final dejó boquiabierto al infeliz, ya que rondaba... ¡varias decenas de trillones de granos! El rey, desolado, no tenía más remedio que cumplir su promesa, pero no había suficiente trigo en todos sus dominios como para satisfacer la demanda del inventor de aquel juego. Sin necesidad de echar una partida, aquel sabio demostró que lo más importante del recién nacido entretenimiento era una cuidada estrategia.

CON EL SELLO DEL CAMPEÓN

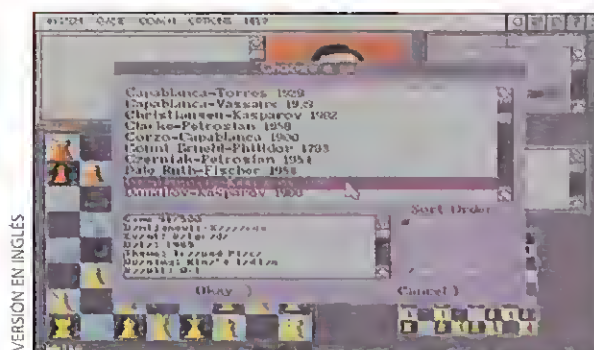
«Kasparov's Gambit» atrae irremisiblemente ante el nombre que lo avala. Gary Kasparov, gran maestro internacional y varias veces campeón mundial, ha asesorado con sus conocimientos un proyecto mastodónico en lo que a este deporte se refiere.

Nada más ejecutar el programa, aparece ante nosotros una cuidada pantalla, en SVGA (o VGA, según configuraciones), en la que se pueden apreciar un par de tableros bidimensionales, una lista de los movimientos que se van ejecutando al jugar, una serie de opciones que da acceso a los distintos menús dispa-

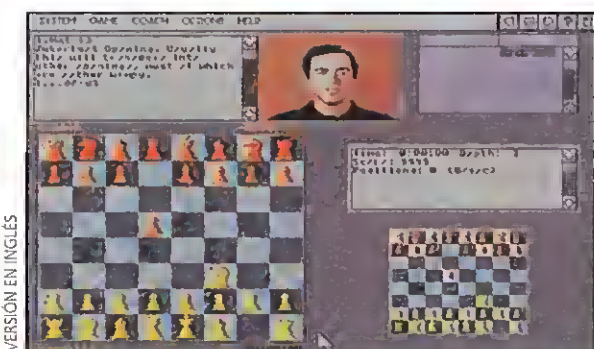
KASPAROV'S GAMBIT



La SVGA obtiene sus mejores resultados en este programa al hacer uso de la opción de tablero en tres dimensiones.



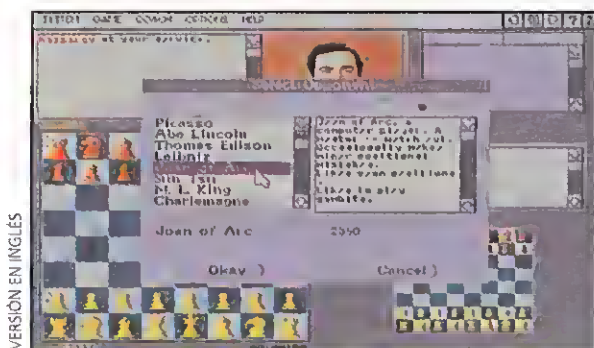
Grandes partidas entre grandes maestros. No es algo que tengamos siempre a nuestra disposición normalmente.



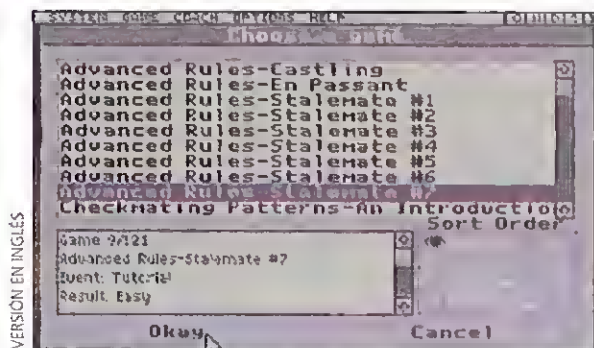
Parece una imagen más o menos normal para un juego de ajedrez, pero «Kasparov's...» no es nada corriente.



El cambio de resolución hace perder, inevitablemente, cierto atractivo gráfico, pero la calidad no disminuye un ápice.



Una de las más atractivas opciones reside en la posibilidad de elegir como contrincante a un personaje histórico.



La biblioteca, en la que se analizan todo tipo de jugadas, será un excelente manual de aprendizaje para los no iniciados.

nibles y una pequeña ventana en la que observamos el rostro, perfectamente digitalizado, del campeón.

Los tableros se reparten las tareas de visualizar el juego presente y de analizar todas las posibles combinaciones de movimientos, que el último pueda deparar. En los menús, que ocupan la mayoría del espacio en disco duro que requiere el programa, podemos encontrar desde los típicos tutoriales, referidos a todo tipo de aperturas, mates, etc., hasta una extensa biblioteca formada por partidas históricas llevadas a

cabo entre grandes maestros, fundamentalmente por el título de campeón mundial. Pero la cosa no acaba aquí.

A todo esto hay que sumar las ya habituales opciones en este tipo de programas referidas a visualización de tablero a distintos tamaños, en modo 2D ó 3D, diferentes sets de piezas, etc. Completo como pocos resulta «Kasparov's Gambit».

Y ya se nos olvidaba la referencia al jugador que ha prestado su nombre y conocimientos al juego. La digitalización mencionada de Gary Kasparov no aparece porque sí. El mismo se encargará de irnos relatando diversos movimientos, jugadas, etc, de viva voz y animado. Y no sólo eso, sino que tendremos oportunidad de crear un «videa» de las partidas que desarrollemos, gracias a una opción que nos permite grabar y visualizar nuestros movimientos.

GARANTÍA E.A.

Los productos de Electronic Arts suelen poseer una calidad por encima de la media. «Kasparov's Gambit» no es una excepción. Fenomenal en todos y cada uno de sus aspectos técnicos, añade a la calidad propia del programa el atractivo visual de la SVGA. Esto, por supuesto, no basta para decir que un juego de ajedrez resulta completo. Pero «Kasparov's Gambit» reúne todo lo necesario para calificarle co-

mo tal. Nunca se puede decir que no aparecerá otro programa que supere a éste en una u otra faceta, pero estamos seguros de que pasará bastante tiempo antes de que tal hecho suceda.

F.D.L.

90

GRÁFICOS	70
SONIDO	92
ANIMACIÓN	85
	80
	92
	80

Se trata de un programa de ajedrez realizado a lo alto de la competencia o de cualquier que aspire a tal puesto.

Desgraciadamente, si no disponéis de una tarjeta SuperVGA, os será muy difícil apreciar toda la calidad gráfica del programa.

Regreso al pasado

CON EL JUEGO QUE AHORA EMPEZAMOS A COMENTAR SE PUEDE DECIR QUE LLEGA A ESPAÑA UN JDR "A LA ANTIGUA", EL PRIMERO CON TAL CALIFICATIVO. ¿QUÉ SUPONE ESTO? PUES MUCHO DE TODO: TERRITORIOS PARA EXPLORAR, MONSTRUOS QUE COMBATIR, PISTAS ESCRITAS EN LOS MUROS Y, LO MÁS IMPORTANTE, HORAS DE DIVERTIMIENTO. SUMERJÁMONOS, PUES, EN EL APASIONANTE MUNDO DE TERRA.

NEW WORLD COMPUTING

■ Disponible: PC
■ T. Gráfica: VGA
■ J.D.R.

Hemos iniciado este artículo calificando a «Might & Magic III» de JDR "a la antigua". En ningún caso habéis de tomar tal atribución en sentido peyorativo. Nada más lejos de la realidad. Los primeros JDRs que se jugaron eran de este estilo (con la destacadísima excepción de «Dungeon Master» aún ausente de nuestro país): «Bard's Tale» es el paradigma. Sus características básicas eran las siguientes, a grandes rasgos:

1) Territorio de juego inmenso, con cantidad de zonas y calabozos, normalmente de varios pisos. Imprescindible la realización de un mapa de todas y cada una de las zonas.

2) Enigmas articulados en torno a pistas que se encontraban explorando exhaustivamente el calabozo. Si te dejabas una esquina sin ver era muy posible que no pudieras resolver el enigma planteado al final del piso, del calabozo o, peor aún, del juego. Consecuentemente, la excitación que se tenía al llegar al final de un pa-

sillo era grande, ante la posibilidad de encontrar un nuevo texto que nos orientará en el juego.

3) Gran cantidad y variedad de monstruos, distribuidos según su nivel por cada zona o calabozo. Típicamente, los monstruos del exterior son muy fáciles, y los del interior de los calabozos son de dificultad creciente. Así, sabrás que te has equivocado de lugar a explorar si ves que los enemigos te pegan una paliza nada más entrar.

4) El desarrollo del juego suele consistir en la exploración y resolución de los calabozos del juego, de forma que al acabar cada uno te has enterado de cuál es el siguiente a visitar, así como del requisito para poder hacerlo.

5) Ingente cantidad de hechizos, de los que terminas usando un porcentaje bajo. No obstante, "mola" disponer del arsenal. Igualmente, encontrarás gran variedad de armas, armaduras, escudos..., de poder creciente con el calabozo.

6) Aparición aleatoria de monstruos y sistema de combate soporífero para la gente de acción.

Y ya va siendo hora de hablar del juego que nos ocupa.

UN JUEGO "A LA ANTIGUA"

«Might & Magic III» obedece a

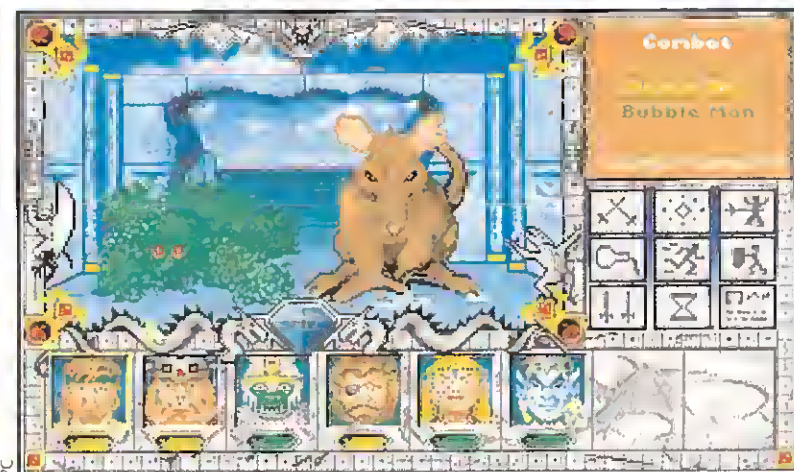
los rasgos anteriores, y por eso me atrevo a denominarlo con este calificativo, que podríamos sustituir por el de tradicional.

Para empezar, tiene un enorme territorio de juego. El mundo de Terra es una cuadrícula de 64 por 96 para dar la friolera de 6144 posiciones que explorar, cada una con su cosa útil potencial. En tan enorme territorio encontraremos de todo, por supuesto: bosques encantados, cordilleras, mesetas, páramos, ciénagas, desiertos, tundras, ríos, mares y volcanes. Además, cada zona tiene su nombre, cosa que me ha gustado mucho. Queda por decir que, tal como se infiere del título, el mundo de Terra se articula alrededor de una serie de islas.

En estas zonas encontraremos los calabozos a explorar. Estos son también de una amplitud considerable (16 por 16 ó 32 por 32), y esconden las pistas, objetos y enigmas más importantes del juego.

Cuando hable de calabozo me referiré a cualquier zona que no es mundo de Terra. Por ejemplo, ciudades, castillos, fortalezas,

MIGHT A ISLAND



Este juego de rol cuenta con un territorio particularmente extenso, plagado de inmensas zonas para explorar y de oscuros calabozos.



Las distintas características que compongan el espíritu de nuestros las podremos seleccionar en esta pantalla.

«Might & Magic III» es un programa de los de antes, un juego "a la antigua", un JDR que cuenta con todos los elementos clásicos de este género.

tumbas o pirámides, que también hay variedad de estos.

En el interior de estos calabozos, así como en distintos puntos del exterior (cabañas, por ejemplo) encontraremos pistas que nos permitirán resolver enigmas, que o su vez nos darán acceso a otras partes del calabozo, hasta encontrar lo fundamental de ellos. En algunos, tal cosa será una llave para

como no puede terminar mal..., (cuando llevéis mucho jugado entenderéis lo que quiero decir).

Hay gran variedad de monstruos, distintos en cada calabozo y en cada zona del mundo exterior. Y cada uno tiene sus características, y su gráfico distintivo. Algunos serán más sensibles al ataque físico mientras que otros te envenenarán a te dejarán paralizado. La distribución de dichos monstruos es acorde a lo expresado en el punto 3) anterior.

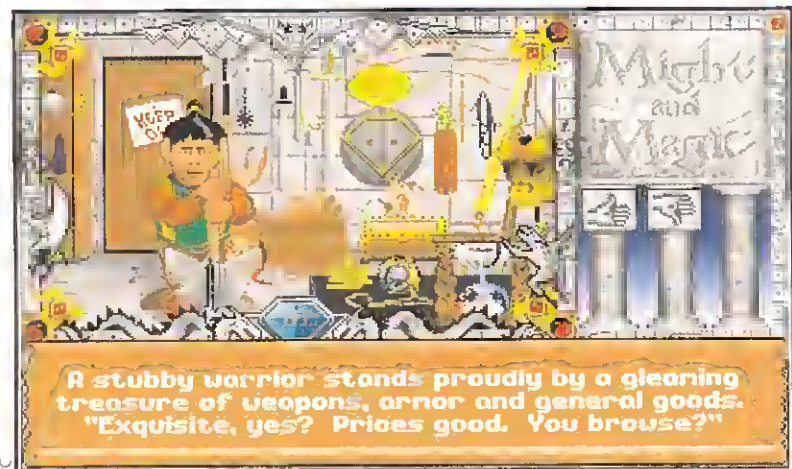
Y en lo referente al desarrollo del juego, hay que decir primero que se realiza en

perspectiva tridimensional unipersonal. O sea, como siempre. El movimiento es por cuadros, con lo que la invitación a hacer mapa es irresistible. Y el juego consiste en ir explorando los calabozos, cumplir las misiones ocasionales que se nos presenten y enterarnos, primero, de lo que ocurre en Terra para, segundo, poner solución al problema. Normalmente, no estará claro cuál es el siguiente destino una vez resuelto cada calabozo, pero eso forma parte del reto.

poder acceder a otro; en otros será algún objeto imprescindible para culminar el juego, pero siempre hay algo. Como se dijo, es importantísimo recabar todas las pistas, lo que implica la exhaustiva exploración de la mazmorra.

Respecto a los enigmas, suelen consistir en una pregunta que se resolverá con las pistas dadas. En el peor caso, será una adivinanza para poner a prueba nuestro ingenio. Y si os atacáis, no os preocupéis: coma buen juego norteameri-

ND MAGIC III: S OF TERRA



En «Might & Magic III», como en todo J.D.R. tradicional, tenemos que explorarlo todo. Cualquier cosa que nos dejemos por el camino nos impedirá avanzar en el futuro.



Durante el juego nos plantearán distintos enigmas. La mejor manera de resolverlos será echando mano de las pistas que ya tenemos.

Lo dicho respecto a los hechizos se cumple a rajatabla, como se demuestra tan solo viendo las instrucciones. Se lanzan con puntos de magia y gemas, que limitan así su uso indiscriminado.

Los puntos de magia se recuperan durmiendo, mientras que las gemas se encuentran por los calabozos y al matar a algunos monstruos. Hay comida, pero su escaso precio hace que no sean una rémora en nuestras aventuras, lo que siempre es de agradecer. Y respecto a los objetos, los hay en cantidad: escudos, botas, guantes, armas de todas las formas, cascos, armaduras y todo tipo de objetos mágicos. Otra de las tareas a realizar será quedarnos con los mejores de cada función, pues sino el inventario se saturará. A fin de deducir cuáles son los mejores os recomiendo visitar las tiendas.

El sexto rasgo es el peor. Por suerte, «Might & Magic III» no lo cumple. Primero, los monstruos no se generan aleatoriamente, sino que en cada zona hay ya unos cuantos, y al cargártelos la despegas y no vuelven a aparecer. Segundo, el sistema de combate no es tan soporífero, aunque tampoco admite virguerías estratégicas. Básicamente, se va por turnos, y en cada uno el personaje o héroe

puede realizar alguna acción: luchar, defenderse, lanzar un hechizo, usar un objeto... Para acelerar su desarrollo, se pueden predefinir las acciones de cada personaje y jugar en pseudoautomático. Aparte de lo normal, los monstruos pueden provocar en nuestros personajes cantidad de estados diferentes: envenenado, enfermo (diseased), locura transitoria, cansancio, maldición, inconsciencia, muerte, erradicación... Cada uno afectará de diferentes formas a los atributos de él.

Hablando de atributos, es hora de hablar un poco de los rasgos que configuran a cada héroe. Los primeros son 7 atributos: fuerza, velocidad..., los típicos, con la salvedad de que en este juego sí valen para algo. Por ejemplo, la velocidad condiciona el orden de intervención en combate, lo que será fundamental ante algunos enemigos que sólo se vean afectados por hechizos; la fuerza decidirá si podemos o no derribar una pared falsa; y la suerte será decisiva al abrir un cofre sin disparar la trampa. También son muy importantes las habilidades (skills) de los personajes que también tienen efectos en las aventuras.

Obviamente, si no saben nadar no podrán atravesar ríos; y si no

Nuestra Opinión

Por la razón ya citada, tampoco voy a enrollarme ahora. Los gráficos son bonitos, algo infantiles, pero adecuados en todo caso. El movimiento no es nada del otro mundo, pero las peculiaridades del juego no exigen maravillas en este apartado. Lo mismo se puede decir del sonido, que es algo mejor.

La dificultad no es elevada, sobre todo si se visitan los calabozos en el orden adecuado, lo que hace que su adicción sea tremenda. Una vez empiezas con él ten enganchas hasta que has resuelto todo y te has enterado de la historia. Ya lo veréis. Eso sí, lo más difícil es empezar, pues el juego parece muy complicado al principio. Y si es original: al menos en España no hay publicado nada parecido, que yo sepa.

En resumen: un JDR clásico, estricto, que te va a enganchar en cuanto venzas el miedo a su aparente complejidad. Y desde luego imprescindible para quien se califique de Maniaco del Calabozo. No digas NO esta vez.

tienes algún montañero en el grupo no podrás aventurarte por las montañas. Por supuesto hay hasta 18 habilidades que aprender. Otra cosa interesante son los premios (awards) obtenidos en la aventura. Cada vez que cumples una misión o llegas a un sitio especial te darán, seguramente, experiencia y, posiblemente, este hecho pasará a figurar en tu currículum.

Y aún quedan más cosas importantes por decir, como que el juego está traducido y tiene "auto-mapeo". Seguro que algo se me queda en el tintero, pero una idea de la complejidad del juego ya tendréis. Del argumento prefiero no decir nada, y os dejo que lo leáis en las instrucciones.

F.H.G.

Clásico y "chapado a la antigua" son sus mejores definiciones.

91

ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	79
ADICCIÓN	92
SONIDO	74
DIFICULTAD	60
ANIMACIÓN	59

BIENVENIDOS A FOUNTAIN HEAD

A QUÍ COMENZARÁN NUESTRAS ANDANZAS POR TERRA. POR SUPUESTO, LO PRIMERO SERÁ EXPLORAR A FONDO ESTA CIUDAD. HABREMOS DE LOCALIZAR EN ELLA EL BANCO, LA TIENDA, EL TEMPLO, LA POSADA, EL BAR Y LA HERMANDAD DE MAGOS, A LA QUE OS RECOMIENDO QUE OS ASOCIÉIS: ALGÚN HABITANTE DE LA CIUDAD OS ENCHUFARÁ EN ELLA.

T AMPOCO DESPERDICIES LAS OPORTUNIDADES DE APRENDER HABILIDADES QUE SE TE OFRECERÁN AQUÍ. FINALMENTE, ENCONTRARÁS UN ESPEJO DE TELETRANSPORTE. POR CIERTO, LA ATENTA LECTURA DE LAS INSCRIPCIONES MURALES TE REVELARÁ EL CÓDIGO PARA VOLVER A ESTA CIUDAD DESDE CUALQUIER ESPEJO MÁGICO.

DE LOS ENEMIGOS A DERROTAR, LOS HOMBRES BURBUJA NO SERÁN PROBLEMA, PERO TEN MÁS CUIDADO CON LAS RATAS: PROCURA AFRONTARLAS DE UNA EN UNA, Y DEBILITARLAS CON TUS FLECHAS. UNA REGLA DE ORO QUE TODO JDR-ADICTO SABE ES QUE HAY QUE GRABAR A MENUDO LA PARTIDA. PUES BIEN, EN ÉSTE, Y SOBRE TODO AL PRINCIPIO, HACERLO PRÁCTICAMENTE TRAS SOBREVIVIR A CADA COMBATE. EN CUANTO ESTÉN TODOS LOS HÉROES MAL, DUERME Y VUELVE AL ATAQUE.

E VENTUALMENTE, ENCONTRARÁS LA ENTRADA A LAS CUEVAS DE LA CIUDAD, QUE DEBES EXPLORAR, TANTO PARA CUMPLIR LA MISIÓN DE RECUPERAR LOS CRÁNEOS DE PLATA QUE ALGUIEN TE HABRÁ ENCOMENDADO, COMO PARA SALVAR LA CIUDAD. PARA ENTRAR EN LA CUEVA HABRÁS DE USAR, CADA VEZ, UNA CUERDA. ÉSTAS LAS PUEDES COMPRAR EN LA TIENDA. ALTERNATIVAMENTE, ES MÁS BARATO USAR EL HECHIZO DE "CREAR CUERDA" PARA BAJAR.

U NOS COMENTARIOS BREVES SOBRE LA CUEVAS: USA EL HECHIZO DE LUZ PARA ILUMINAR SU INTERIOR (SÍ, ME HE QUEDADO CALVO TRAS PENSAR ESTO); REGISTRA TODOS LOS BARRILES; PROCURA USAR EL HECHIZO DE SALTAR PARA SOSLAYAR LAS TEMIBLES GUILLOTINAS. LA CONTRASEÑA QUE NECESITAS TE LA DARÁ EL DE LOS CRÁNEOS DE PLATA UNA VEZ SATISFAGAS SU DESEO.

Y UNA VEZ HAYAS SALVADO FOUNTAIN HEAD VISITA SUS FUENTES Y ECHA EN ELLAS UNA MONEDA. APRENDERÁS COSAS INTERESANTES. LUEGO, PUES NADA, EL MUNDO DE TERRA TE ESPERA...

Flight Simulator

5.0

Tenemos ya a nuestro alcance la última versión del más famoso simulador de vuelo de todos los tiempos: «Microsoft Flight Simulator 5.0». Y os podemos asegurar que los cambios y mejoras respecto a sus anteriores versiones son más que significativos. Los gráficos han sido especialmente cuidados, aprovechando la potencia de los ordenadores de última generación, para que la sensación de volar sea ahora más real que nunca. Pero esto no es lo único que ha cambiado. Todo el programa se ha beneficiado del paso del tiempo, para conseguir que guste tanto a los puristas del vuelo como a los que se aproximan por primera vez al apasionante mundo de las alturas.



■ MICROSOFT
■ DISPONIBLE: PC

Para empezar podríamos decir que «Flight Simulator», más que un juego, es toda una experiencia. Porque pilotar una Cessna Skyline sobre París, a dejarse llevar por el viento a bordo de un planeador sin salir de las sensaciones que nos permite vivir este excelente simulador. Y no penséis que se trata de algo complicado que sólo está al alcance de las ingenieras de aeronáutica, porque una de las características del programa es que dispone de multitud de funciones destinadas a definir nuestra nivel de vuelo, con lo que podemos empezar a disfrutar desde el primer momento con sólo hacer clic de tres teclas.

ESTRUCTURA

Nada más ejecutar el programa, nos encontramos con la pantalla dividida en varias secciones. La primera es una barra de menús donde se encuen-

tran la totalidad de las opciones del simulador. Luego está la «vista 1» que, en principio, es la que vemos desde la cabina de nuestra aeronave. Y más abajo, el panel de instrumentos, que dependerá del aparato que estemos pilotando en ese momento.

Las aeronaves que tenemos a nuestra disposición son cuatro: la avioneta Cessna Skyline, un Learjet, un planeador, y el Spitfire Camel, un biplano de la primera guerra mundial. Cada una tiene sus características especiales y el modo de pilotarlas es completamente diferente.

Pues bien, ésta es la situación inicial, pero en realidad es tan sólo una de las configuraciones que le podemos dar al programa. Porque podemos visionar a la vez hasta tres vistas diferentes, en forma de ventanas de tamaño y posición en pantalla variable. Así, podemos tener una visión desde el exterior del aparato, un mapa de la zona que estamos atravesando, y otra vista tomada desde la torre de control del aeropuerto. Todas estas vistas, además, se pueden configurar, de modo que podemos fijar la posición desde la que vemos nuestra

aparata, mediante una de las opciones de la barra de menús. También podemos maximizar cualquiera de estas ventanas, para disfrutar de las vistas a pantalla completa y acortar el panel de instrumentos.

Para si continuamos hablando de configuraciones, podemos asegurar que todo, a casi toda, en este programa es completamente configurable. Desde la cantidad de detalle de las escenas, hasta el tiempo atmosférico (nubes y vientos incluidos), pasando por las estaciones del año y la hora del día que más nos guste.

De esta manera, también tenemos la posibilidad de definir la actividad que se produce a nuestra alrededor, pudiendo fijar la cantidad de tráfico aéreo y radio de las carreteras de las ciudades que atravesamos.

REALISMO GARANTIZADO

Con la paciencia que os hemos cantado, ya tendréis una idea del increíble realismo del que hace gala este simulador. Realismo no sólo patente en el control de las aeronaves, que se-

ría en realidad el fin primera de un buen simulador de vuelo, sino en toda la que rodea nuestro viaje aéreo. Para que os hagáis una idea, las escenas sobre las que podemos pilotar las aeronaves, están digitalizadas por satélite,

manteniendo todas las accidentes geográficos como las montañas, las rías, etc. Si, por ejemplo, volamos sobre Nueva York, podremos ver algunas de sus edificaciones más emblemáticas, así como la estatua de la libertad y otras famosas monumentos. Además, disponemos de una opción que nos permite si-

tuarnos en cualquier lugar mediante la introducción de las coordenadas de latitud y longitud terrestres, absolutamente reales.

EN VUELO

Cama ya hemos dicho al principio, no tenemos que ser unas expertas pilotas para valar con «Flight Simulator 5.0», y si la fuéramos, no dejaría de asombrarnos su profesionalidad. En la que al manejo de las aviones se refiere, el programa cuenta con un amplia manual donde aprenderemos todas las secretas de la aviación.

Para si esta nos resulta aburrida, también podemos seguir un «curso» especial que nos ofrece el programa, dividida en lecciones prácticas, para que, empezando por despegar desde cualquiera de las muchas aerpuertas de las que disponemos, aprendamos toda la necesaria para convertirnos en unas ases del aire. En estas lecciones, se nos irán dando las instrucciones pertinentes mediante una línea de texto en el centro de la pantalla, para que nosotros, a las mandas de nuestra aparata, las vayamos siguiendo al pie de la letra.

Este gran programa hace gala de un increíble realismo, que queda patente tanto en el control de las aeronaves como en todo lo que rodea a la simulación.



Alas sobre el mundo

El control lo podemos realizar desde el teclado, ratón o joystick, aunque lo ideal sería disponer de dos buenos joysticks para sacarle el máximo partido al simulador.

Pero alguien se estará preguntando: vale, muy bonito, pero ¿no hoy que matar o nodie, ni llevar o cabo ninguno misión militar de alto secreto? Pues no, señores. El objetivo de este programa es pilotar un avión como lo haríamos con uno de verdad. Despegar de un aeropuerto, seguir las indicaciones de la torre de control, de-

«Flight Simulator» nos ofrece la posibilidad de disfrutar, en el sentido más literal de la expresión, del placer de volar.

leitarnos con el paisaje que se arrastra debajo de nuestros pies, y ver amanecer desde los alturas, son sólo algunas de las emociones que nos tiene reservados este

«Flight Simulator». Eso sí, para los muy intrépidos, existen otros modos de juego, más enfocados a la ocrabación y la aventura. Efectivamente, una vez que hemos aprendido a manejar nuestra aeronave favorita, pode-

mos adentrarnos en el mundo de la floritura, probando ocrabocios que pondrán de manifiesto nuestro pericio aéreo. Además, pode-

mos disfrutar de algunos juegos que nos ofrece el programa, como uno en el que tenemos que rociar con spray un sembrado y cuanto mayor extensión oboquemos mejor puntuación tendremos. Esto es sólo un ejemplo, ya que también existe otro modo de juego en el que se nos plantean situaciones reales, que requieren conocimiento de algunos mecanismos de vuelo. Podemos citar el «bollet de Nueva York», en el que tenemos que pilotar la Cessna a lo largo de una trayectoria en forma de ocho, rodeando la estatua de la libertad y el World Trade Center.

CONCLUSION. HIMNO AEREO

Bastan dos palabros para definir este simulador: realismo y espectacularidad. Y si queremos uno tercera, éste podría ser

delicia. Porque desde luego, es toda una delicia disfrutar de un suave vuelo en un atardecer de invierno y deleitarnos con los increíbles vistas que nos ofrece este magnífico simulador que, con esta versión, demuestra su absoluta supremacía en cuanto a realidad aérea se refiere.

Lo cuarto polobro debería tener que ver con las innumerables posibilidades que ofrece el programa. Entre los más espectaculares podemos citar la opción de grabar una secuencia de «vídeo» de nuestros momentos en el cielo, para luego reproducirlos con orgullo frente a familia y amistades, o la posibilidad de salvar la posición en la que nos encontramos, para continuar en otro momento con nuestro trayecto aéreo.

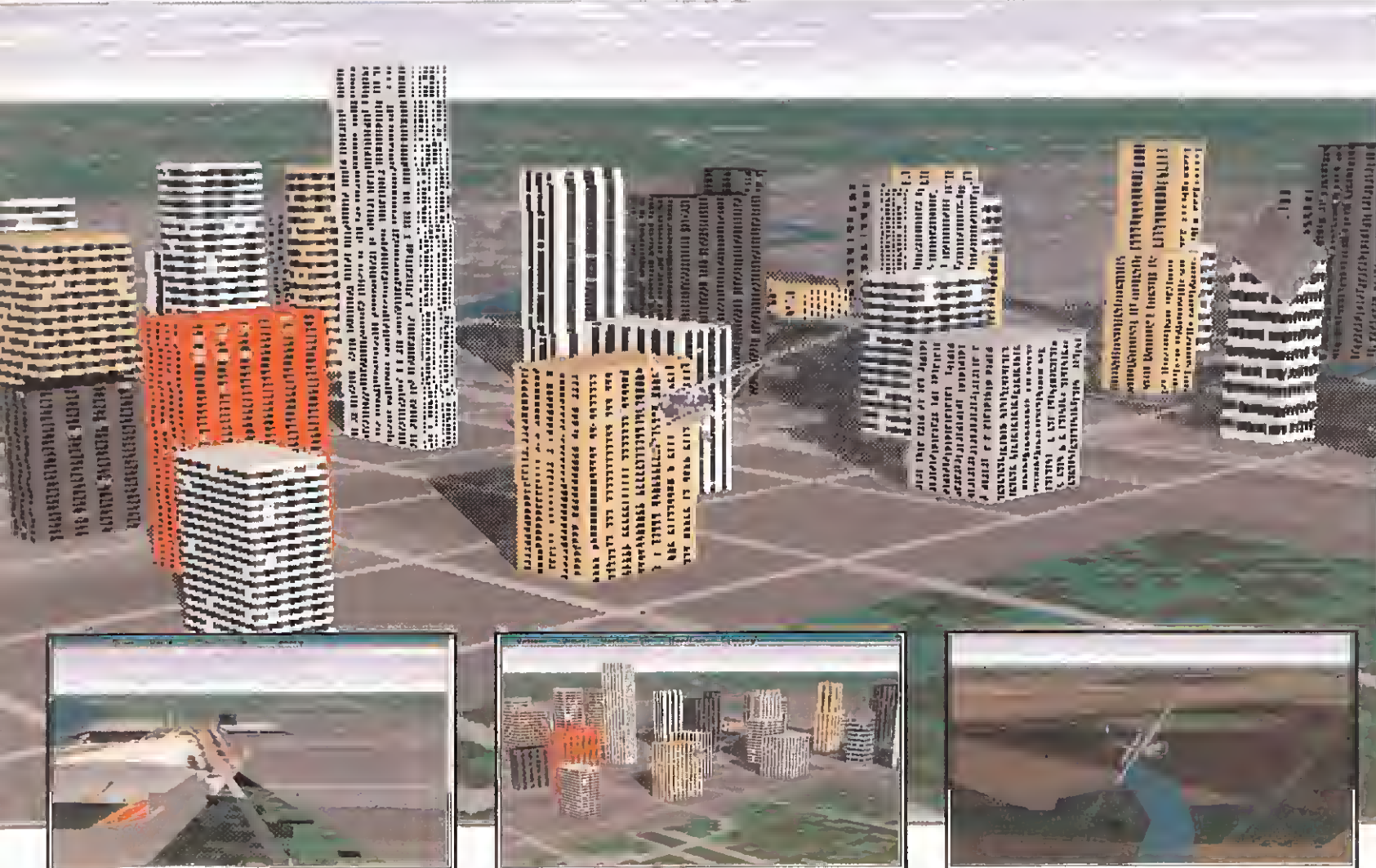
Pero quizá lo más sorprendente de esta nueva versión sea la can-

tidad de modificaciones que podemos hacer en el programa, para configurarlo según nuestro nivel de pericia, o en función de la potencia de nuestro ordenador. De esta forma, podemos ajustar el nivel de realismo en el control de los aviones, lo formo en que los diferentes fenómenos meteorológicos afectan al vuelo, y así hasta un sinfín de opciones.

Eso sí, todo tiene su precio. Y en esta ocasión, el precio es el equipo que debemos tener para disfrutar al cien por cien de este «Flight Simulator 5.0». Podríamos decir que un 486 DX es la opción ideal, aunque el programa también funciona en un 386, pero no es, ni muchísimo menos, lo mismo.

Para terminar, tenemos que decir que, aparte de que el programa es uno auténtico maravilla, como habrá quedado claro con nuestros palabros, esto es solamente el principio, porque ya se han empezado a lanzar paquetes con multitud de escenarios reales digitalizados, con lo que estamos seguros de que esta última versión del simulador de vuelo más famoso de todos los tiempos, lo seguirá siendo, valga la redundancia, por mucho tiempo.

F. J. R.



90

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	95
ADICIÓN	90
SONIDO	65
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	90



Existen pocos simuladores en los que el nivel de realidad sea tan elevada como en éste de la multinacional americana Microsoft.



Necesita, para funcionar con fluidez a tope de gráficos, cuanto menos de un 486 a 33 Mhz.. Y aun así tampoco creáis que os sobrará potencia.

SPACE QUEST V

LOS ÚLTIMOS MESES HAN SIDO UN VERDADERO SUPPLICIO PARA MÍ. DESDE QUE OECIDÍ DEJAR LAS ESCOBAS Y ALISTARME EN LA ACAAEMIA PARA HACER REALIDAD MI SUEÑO OORADO OE CONVERTIRME EN CAPITÁN DE UNA DE LAS NAVES DE LA CONFEDERACIÓN ESTELAR NO HE VISTO MÁS QUE ABURRIOOS LIBROS OE TEXTO E INSUFRIBLES CLASES Y CONFERENCIAS. Y PARA COLMO DE MALES EL CAPITÁN QUIRK ACABA OE OESCUBRIRME CUANDO INTENTABA DIVERTIRME UN RATO EN EL SIMULADOR DE COMBATE Y ME HA AMENAZAOO CON EXPULSARME DE LA ACADEMIA.



OPERACIÓN MUTANTE

De nuevo en los pasillos de la Academia caminé hasta el norte hasta encontrar la puerta de la clase. Después de disculparme ante el droide profesor por haber llegado tarde, me di cuenta de que el test de aptitud para el carnet de piloto estelar era ese mismo día. Dado que no había estudiado nada tuve que recurrir al viejo arte de la copia para contestar correctamente a los diez preguntas del test, mirando el examen del cadete colocado a mi derecha en el momento en el que el droide profesor vigilase hacia otro lado.

Para hacerme perdonar por haber llegado tarde al examen me ofrecí a limpiar la cubierta de la base, y para ello me dirigí al cuarto de las escobas y recogí tanto el scrub-o-matic (una especie de máquina enceradora) como tres conos de seguridad de color naranja. Luego abandoné el pasillo circular por la única salida hacia la derecha y, ante la atenta mirada de un guardia de seguridad, utilicé una pequeña plataforma para descender al piso inferior de la base. Coloqué los conos en los vértices de la estrella para evitar que nadie pudiera estropear mi trabajo, puse en marcha la máquina abrillantadora y la hice pasar enérgicamente sobre el triángulo dibujado en el suelo hasta quitar hasta el último rastro de suciedad y dejarlo limpio y brillante.

Estaba contemplando mi obra cuando dos personas se acercaron al lugar. Eran el capitán Quirk, el mismo que poco antes me había sorprendido jugando con el simulador, y una hermosa joven que él llamaba embojador Wankmeister. Ambos conversaban sin reparar en mi presencia, pero de repente la chica se fijó en mí y al instante la reconocí como la imagen que apareciera en el holograma de mi última aventura. Avergonzado ante su radiante mirada no supe qué decir y me di cuenta al instante de que la había defraudado, pero a pesar del mal rato tuve la pequeña satisfacción de ver al patoso del capitán Quirk resbalar sobre el suelo recién encerado.

Al regresar al pasillo circular de la Academia no pude evitor la tentación de seguir o Quirk y a su bella ocompañante hasta la sala de conferencias. Pegado al cristal de la ventana pude ver y escuchar al embajador discutir con una la-

mentable pandilla de burócratas sobre unos vertidos tóxicos que, según sus informes, se estaban realizando en cuatro planetas de su sector. Después de una larga discusión el capitán Quirk fue asignado a investigar esos lugares y el embajador, pese a la oposición de los militares de la base, consiguió permiso para acompañarle. Cuando salía de la sala la hermosa joven y yo tuvimos un segundo encuentro si cabe aún más desafortunado que el primero.

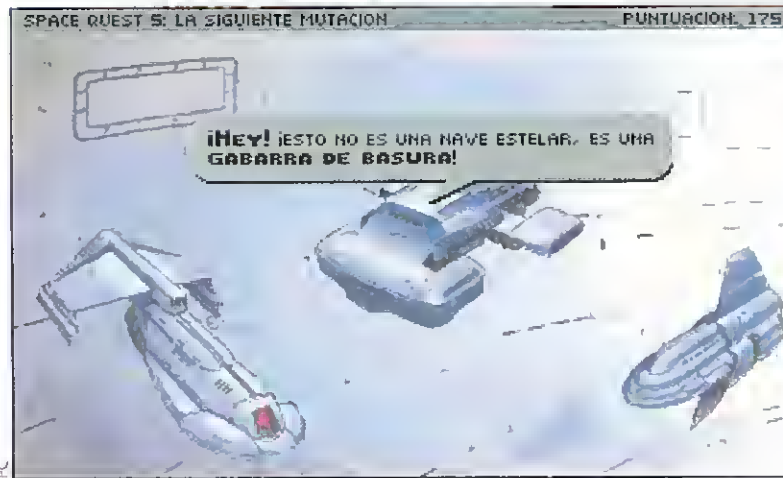
Un gran revuelo se había orga-

nizado en los pasillos de la Academia, y uno de mis compañeros me explicó que en el tablón de anuncios acababan de ser colocados los resultados del test de aptitud. La casualidad había querido que un ratón hubiera provocado un pequeño cortocircuito en el ordenador central justo en el momento en el que se procesaban mis notas y el resultado fue que había obtenido las mejores calificaciones del test en toda la historia de la Academia.

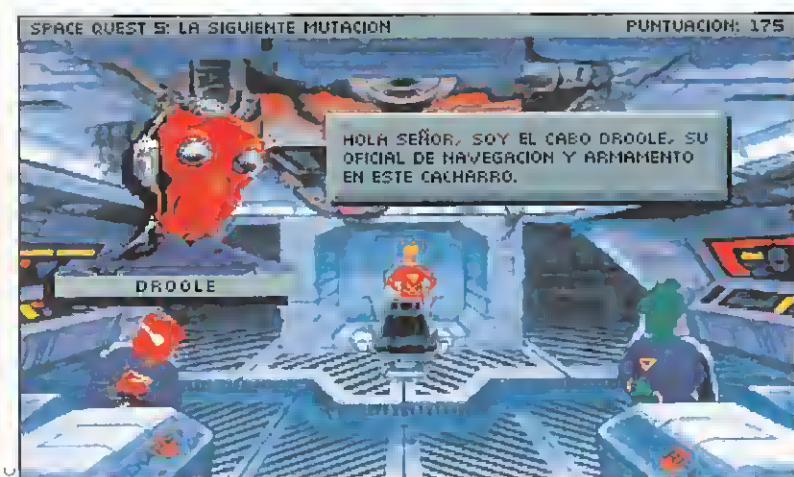
Por fin había conseguido el an-

siado carnet de piloto y pronto estaría a los mandos de una flamante nave espacial. No me había dado cuenta de que una pequeña nota al pie de la hoja decía que el capitán Quirk era el que se encargaba personalmente de asignar destinos a los nuevos capitanes, y mi sorpresa fue mayúscula cuando, de vuelta de un fin de semana intensivo de prácticas, descubrí que el SCS Eureka, la nave que iba a comandar, no era un caza de élite sino una nave de recogida de basuras espaciales.





La casualidad había querido que un ratón provocara un cortocircuito en el ordenador central cuando procesaban mis notas. El resultado fue que había obtenido las mejores calificaciones de la historia de la Academia y pronto estaría a los mandos de una flamante nave espacial.



MISIONES DE RUTINA

En el puente de mando conocí a los tres tripulantes del Eureka, Droole el navegante y Flo el oficial de comunicaciones. Cliffy, el mecánico de a bordo, nunca entraba en el puente y probablemente tendría ocasión de conocerle personalmente más adelante. Pedí a Flo que se comunicara con StarCon (la base central de la Confederación) y recibí mi primera misión, viajar a tres planetas

para recoger toda la basura que pudieran orbitar en torno a ellos. Di a Droole las coordenadas de Gangularis, el primero de los tres destinos, y tras solicitarle que pusiera la nave a velocidad normal el Eureka abandonó la gigantesca estación espacial.

En cuanto Droole me informó que nos acercábamos a nuestro destino le ordené que redujera la velocidad luz a velocidad normal. Flo informó de la presencia en el rodar de un saco de basura y ordené a Droole que activara el RRS

de la nove (un sofisticado modelo de aspirador espacial) para absorber el saco e introducirlo en la bodega de carga. Poco después Flo me indicó que había detectado una forma de vida en el interior del saco y Cliffy me rogó que me acercara a la bodega porque estaba escuchando unos extraños ruidos en su interior.

Abandoné el puente de mando por la puerta situada detrás del sillón del capitán y, curioseando entre las herramientas de Cliffy, encontré cuatro objetos que pro-

bablemente me resultarían muy útiles (un tubo de pastillas anti-ácido, un rifle láser para cortar metales, un fusible y una pequeña perforadora) dejando los demás en perfecto orden para que Cliffy no se diera cuenta de nada. Abrí la compuerta de la bodega pulsando un interruptor y, después de quedarme casi enterrado por una montaña de basura, descubrí entre ella una extraña criatura rojiza con una sospechosa tendencia a saltar sobre mi cara. Me cayó simpática y decidí quedarme con ella

y llamarla Spike, pero se me escapó de las manos y se ocultó entre la basura que cubría el pasillo.

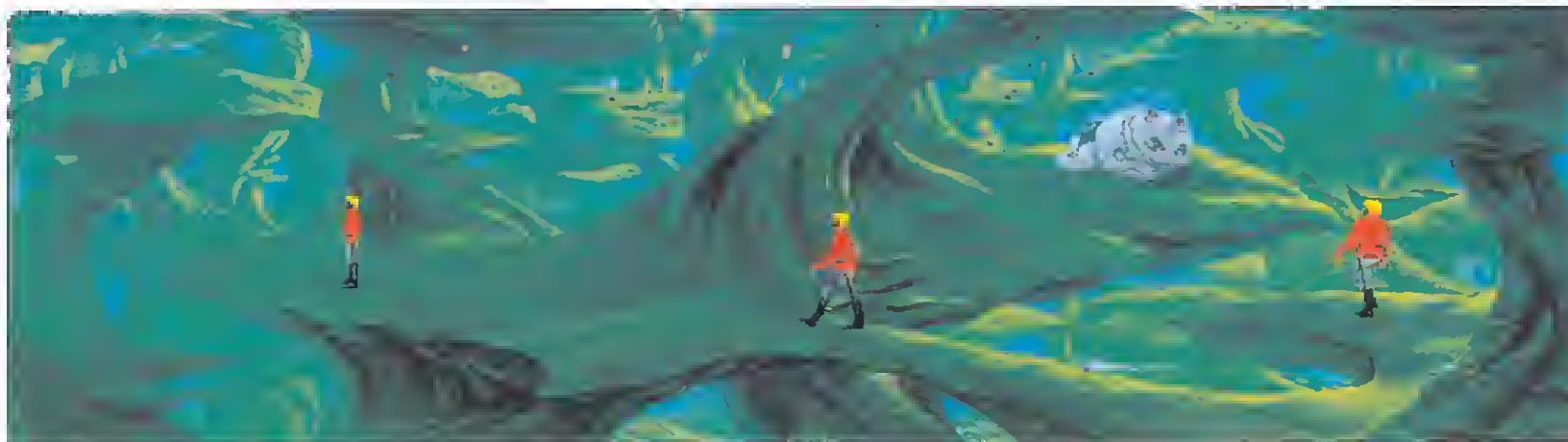
Encontré por casualidad a Spike en el laboratorio, cerca de los mecanismos del teletransportador, y decidí encerrarle de momento en un recipiente biológico situado en la parte derecha de la sala. Me di cuenta de que lo extraño criatura desprendía una sustancia ácida capaz de destruir los objetos metálicos, de forma que para colmarla coloqué las pastillas en el recipiente y lo cerré.

Todo estaba de nuevo en calma, y nada me impedía tomar de nuevo el control del Eureka y alcanzar nuestro segundo destino, Pee-yu. Seguí el procedimiento que se iba haciendo habitual para viajar a un nuevo destino (dar las coordenadas a Droole, poner la nave a velocidad luz y ordenarle que vuelva a la velocidad normal poco antes de alcanzar el nuevo destino) y una vez cerca de Pee-yu recogí un segundo saco de basura parecido al primero. Flo interceptó una extraña comunicación en una de las frecuencias de prioridad de la Confederación pero no pudo averiguar el lugar del que procedía.

LUCHA EN KIZ URAZGUBI

Nuestro tercer y último destino era Kiz Urazgubi (KU en los mapas de navegación), pero poco antes de llegar fuimos atacados por una nave desconocida que nos obligó a detenernos. La nave estaba tripulada por un robot femenino de combate (un sofisticado modelo de aniquilador llamado W-D40) que me ordenaba teletransportarme a la superficie del planeta donde sería ejecutado (y mis órganos utilizados con fines industriales) por no haber pagado un paquete que pedí por correo en Space Quest II. La despiadada robot amenazaba con destruir el Eureka y su tripulación si me negaba, de forma que abandoné mi cómodo sillón de capitán y me dispuse a enfrentarme al desafío y vender caro mi vida. Tras dirigirme al laboratorio, colocarme sobre el transportador y ponerlo en marcha por el mero hecho de decir en voz alta la palabra que lo activa me materialicé sobre la superficie de Kiz Urazgubi.

Me encontraba en un hermoso paisaje, junto a una cascada que formaba un pequeño estonque. Pronto fui descubierto por W-D40 y conseguí a duras penas huir por la parte trasera de la cueva. Ca-





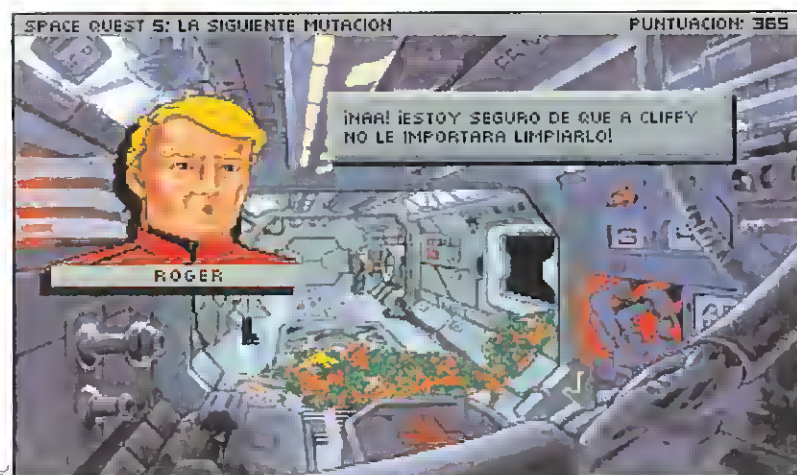
SPACE QUEST V

miné hacia la derecha y, al intentar cruzar un abismo sobre las delgadas ramas de un árbol, lo único que conseguí fue romper una de ellas con mi peso y caer a lo cascada. Empujado por la corriente llegué de nuevo al estanque sin otro inconveniente que algo de agua en los oídos, de forma que recogí lo ramo y, tras alcanzar de nuevo el interior de la cueva, me introduje esta vez por la abertura de la izquierda.

W-D40 no solo era capaz de hacerse invisible a voluntad sino que tenía una paciencia infinita (como sólo puede tener una máquina) y volvió a atacarme. Tenía que pensar algo y pronto, y de momento lo único que veía era un pasaje al fondo de una nueva cueva que me trasladó hasta un punto elevado. Salté hasta el otro lado de un gran precipicio y me di cuenta horrorizado de que el androide había cruzado la cascada y se dirigía hacia mí por el mismo pasaje que yo acababa de recorrer. En un instante de iluminación me fijé en una gran roca colocada en lo alto de la montaña y, con ayuda de la rama, conseguí hacerla rodar e introducirla por el posillo para que arrollara a W-D40 a su paso.

Al parecer había derrotado a mi enemigo, pero algo me decía que aún no podía cantar victoria. Regresé a la localidad donde había roto la rama pero esta vez crucé el precipicio arrastrándome por el interior de un árbol hueco. Conseguí coger una fruta similar a un plátano que parecía estar fuera de mi alcance golpeándola con la rama para hacerla oscilar, cogiéndola cuando se encontraba lo más cerca posible de mí.

Unas extrañas luces de colores sobre el agua del estanque me hicieron volver a la cruda realidad. W-D40 estaba aún plenamente operativa y lo único que había conseguido era destruir su mecanismo de invisibilidad poniéndola si cabe aún más furiosa. Pero yo también estaba bastante harto de esta alocada persecución, de forma que me introduje de nuevo en el tronco hueco pero esta vez me quedé en el centro, desde donde podía ver perfectamente lo que pasaba a mi alrededor gracias a un pequeño agujero. La aniquiladora se colocó durante unos segundos sobre el tronco, muy cerca de mí, y aproveché la ocasión para introducir el fruto en una de las toberas de su jet-pack. W-D40 levantó el vuelo pero a los pocos segundos los gases del reactor, al no poder salir al exterior, provocaron



Me encontraba en un bellissimo paisaje, junto a una gran cascada que formaba un estanque, pero fui descubierto por la despiadada robot W-D40 y tuve que huir apresuradamente por la parte trasera de una cueva. Kiz Urazgubi era demasiado pequeño para los dos.



una gigantesca explosión que redujo al orgulloso robot a un montón de hierros retorcidos.

La pesadilla había terminado. Recogí la máscara del androide destruido y, en la localidad del estanque, me encontré con Cliffy que había bajado en mi busca después de detectar la explosión desde el Eureka. Cliffy se ofreció a recoger los fragmentos de W-D40 y me transportó de nuevo a mi nave.

EL BAR ESPACIAL

Otro vez a bordo del Eureka me dirigía al puente de mando cuando unos ruidos en el laboratorio me hicieron comprender que Cliffy acababa de llegar y decidí dirigirme a su encuentro. Cliffy parecía estar muy ocupado intentando colocar de nuevo en su lugar las piezas de W-D40, de forma que le entregué la cabeza que había encontrado en Kiz Urazgubi y o cambio me dio una pieza que al parecer le había sobrado mientras intentaba reparar el androide. Me la guardé en el bolsillo, tal vez me resultara útil más adelante.

Regresé al puente de mando y Flo me sugirió que, ya que habíamos finalizado la misión encomendada, podíamos dirigirnos al Bar Espacial para tomar una copa. Me pareció una buena idea, de modo que di o Droole las coordenadas del bar y, una vez cerca de nuestro destino, le ordené que redujera velocidad y colocara la nave en órbita. Así lo hizo, y tanto los tres miembros de mi tripulación como yo mismo usamos el teletransportador para dirigirnos al interior del Bar Espacial, no sin antes socar a mi buen amigo Spike de su recipiente biológico y guardármelo en el bolsillo de la chaqueta.

Cuando llegué al bar, Flo y Droole ya estaban sentados en una de las mesas y Cliffy se había dirigido a la barra para hablar con un amigo. Pronto me di cuenta de que la tripulación del Goliath, la nave en la que viajaban el capitán Quirk y el embajador Wankmeister, debía estar de permiso en el bar ya que el mismísimo Quirk se encontraba en una de las terrazas superiores hablando con un extraño alien cuyo aspecto me resulta-



bo muy familiar. Me senté junto a los miembros de mi tripulación y pedimos unos bebidas al droide camarero.

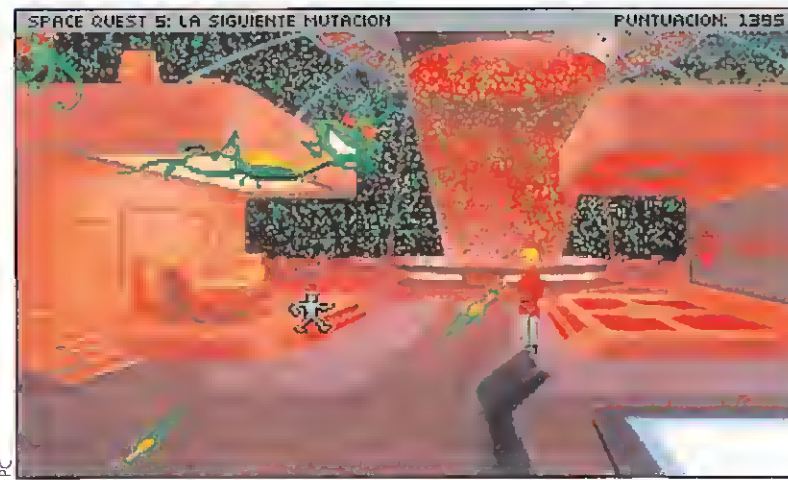
Estaba dudando entre beber o no el extraño brebaje que me habían servido cuando un curioso personaje abandonó la barra y se acercó a nuestra mesa. Resultó ser un mercader intergaláctico ansioso por colocarme alguno de sus artículos, pero ante mi actitud poco comunicativa acabo por dejarnos en paz regalándome un paquete de monos espaciales deshidratados y una de sus torjetas.

El capitán Quirk abandonó la compañía del alien y reparó en mi presencia al bajar. Con su habitual grosería no tardó en hacer unas cuantas bromas de mal gusto acerca de mi nuevo destino, ante lo cual perdí los nervios y le dije solamente una pequeña parte de lo que pensaba de él. Quirk pareció ofenderse ante mis palabras y me exigió una partida de "Battle Cruiser" en la máquina del bar. Dada su escasa inteligencia no tuve demasiados problemas para ganarle y de ese modo lo

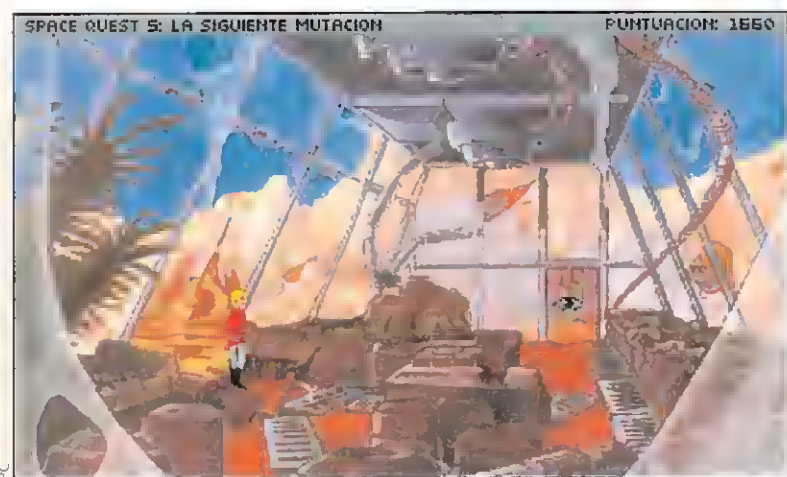
único que conseguí fue irritarle todavía más.

Una violenta escena tenía lugar en el bar. Cliffy había perdido los nervios después de una discusión con su amigo y le había dado un buen puñetazo delante de sus compañeros. Quirk aprovechó el incidente para vengarse de mí y ordenó a los guardias de seguridad que encerraran a Cliffy en una celda, abandonando a continuación el bar teletransportándose a su nave.

Cliffy había sido encerrado en la sala de la derecha, pero las celdas estaban protegidas por un campo de fuerza y el panel que controlaba el campo se encontraba vigilado por dos antipáticos guardiones. Pensando en la forma de liberar a Cliffy se me ocurrió echar los monos espaciales deshidratados en mi bebida y a los pocos segundos los curiosos animalitos comenzaron a emerger del vaso y a multiplicarse ante mis ojos. En pocos minutos había tal cantidad de monos espaciales que la presión en el interior del bar comenzó a hacerse alarmante. Sonó una sirena de



La colonia humana del planeta Klorox II parecía completamente abandonada y lo único que llamaba la atención a lo lejos era un invernadero. Sin embargo, su interior se encontraba hecho un auténtico caos: algo terrible tenía que haber sucedido en ese lugar.



emergencia y los dos guardianes abandonaron su puesto para ponerse a salvo. Era el momento de eliminar el campo de fuerza desde el panel, acercarme a la celda de Cliffy y utilizar las propiedades ácidas de mi buen amigo Spike para destruir los barrotes.

¡Justo a tiempo! Cuando Cliffy y yo regresamos al transportador para volver al Eureka ya no había nadie en el bar y los monos espaciales llenaban por completo la habitación. A los pocos segundos de utilizar el transportador todos los naves que se encontraban aún en el Bar Espacial lo abandonaron a toda velocidad para salvarse del desastre. Finalmente la presión producida por los monos espaciales acabó por provocar una gigantesca explosión que redujo la nave a un montón de cenizas.

EL PLANETA DE LOS MUTANTES

De nuevo en el puente de mando y con toda la tripulación reunida Flo recibió un mensaje de la central que nos ordenaba dirigirnos al planeta Klorox II para

una misión de limpieza de basuras. Así lo hicimos, pero al llegar al planeta no solamente no encontramos rastro alguno de residuos espaciales sino que además Flo señaló alarmada que no recibía ninguna señal de la colonia humana asentada en la superficie del planeta. Pusimos al Eureka en órbita alrededor de Klorox II y, en compañía de Droole, me teletransporté a la superficie del planeta.

La colonia humana parecía estar completamente abandonada. Droole sugirió que nos separáramos para cubrir la mayor extensión posible de terreno y yo decidí explorar los edificios de la colonia. El único que pareció interesante resultó ser un invernadero, pero su interior estaba hecho un auténtico caos. Me acerqué a un ordenador que parecía estar aún operativo, pero súbitamente una extraña criatura se abalanzó sobre mí y me arrojó al suelo.

La criatura tenía la forma y las proporciones de una persona normal, pero su piel tenía un extraño color amarillo y su cara estaba terriblemente desfigurada. Mientras me sujetaba firmemente intentó va-

rias veces escupirme con unos verdosos babas ácidas, pero conseguí esquivar sus ataques moviendo la cabeza de un lado a otro. Cuando estaba casi a punto de desmayarme un disparo desconocido fulminó a la horrible criatura: era Droole, que me había salvado de una muerte cierta.

Mientras Droole regresaba al Eureka el desconocido sufrió una extraña metamorfosis. El color de su piel y las horribles facciones de su cara se transformaron hasta adoptar la forma de un ser humano. Antes de morir, el desconocido murmuró que toda la colonia había sufrido una mutación, y habló sobre una sopa y un camino secreto sobre los riscos.

Ya nada podía hacer por el desdichado, de forma que recogí un trozo de papel que se le había caído del bolsillo al atacarme y anoté el código de cinco cifras que contenía. Ese código resultó ser la clave de acceso del ordenador y así pude estudiar el diario del administrador de la colonia. En él describía con detalle la terrible odisea que habían vivido precisamente

desde la última visita del Goliath: unos horribles criaturas mutantes habían asesinado a los colonos y habían abandonado el planeta a bordo de una nave.

Las polobras del moribundo me llevaron a curiosear entre las rocas que dominaban la colonia. Precisamente en el extremo izquierdo de los riscos encontré un camino oculto que me condujo a una zona rocosa que de otro modo hubiera sido inaccesible. Allí encontré abandonada una lata con el rótulo "sopa primordial" y una etiqueta en la que decía que estaba fabricada por la empresa Genetix, cuya planta central se encontraba en el sector G6 coordenadas 41666. La etiqueta decía además que contenía un producto tóxico que no debía ser ingerido ni puesto en contacto con la piel, lo que me llevó a pensar que existía una relación entre su contenido y ese extraño grupo de mutantes.

Ya nada me quedaba por hacer en Klorox II. Utilicé mi intercomunicador de bolsillo para llamar al Eureka y pedir a Flo que me transportara de nuevo a bordo.

AVENTURA EN THRAKUS

Cliffy había reparado completamente a W-D40 y ahora la que fuera una despiadada andraide de aniquilación se había convertido por obra y gracia de la técnica en mi nueva oficial científica.

Nada más regresar a mi puesto de capitán Fla interceptó un mensaje en la frecuencia de sacorra de la Confederación. Era un mensaje del capitán Quirk desde el Goliath en el que pedía ayuda para defenderse de unas invasoras que habían penetrado en la nave. La transmisión duró unos pocos segundos, y antes de que se cortara me pareció ver una extraña transformación en el rostro de Quirk.

Fla había detectado que el mensaje procedía del sistema Thrakus y ordené a Droole que se dirigiera a dicha zona. Una vez allí Fla no encontró rastro del Goliath pero sí señales de una cápsula de salvamento en la superficie del planeta, de forma que ordené a Droole que pusiera al Eureka en órbita. Sabiendo que Thrakus tenía una atmósfera letal bajé al hongo inferior de la nave abriendo la compuerta circular con ayuda del pulsador y recogí de sendos compartimentos de la pared derecha una botella de oxígeno y una máscara. Activé el panel para llamar el ascensor que me llevaría de nuevo al pasillo central del Eureka, me coloqué sobre el transportador en el laboratorio y, tras ajustarme la máscara, me materialicé sobre la superficie de Thrakus.

Pese a tener una atmósfera irrespirable, el planeta estaba cubierto por gigantescas plantas que lo convertían en una verdadera selva. Me materialicé al lado de la cápsula de la que había hablado Flo, y en su interior recogí un abrigo y pulsé un botón rojo para interrumpir la señal producida por la propia cápsula y evitar así que nadie más pudiera detectarla.

Caminaba hacia la derecha intentando encontrar al tripulante de la cápsula cuando el tripulante me encontró a mí. Una figura desconocida se arrojó sobre mi cabeza con tan mala suerte que ambos salimos rodando y estuvimos a punto de caer al vacío ya que en el último momento conseguí agarrarme al borde de una de esas plantas gigantes. Mi atacante resultó ser nada menos que la bellísima Beatrice, el embajador Wankmeister, que ahora colgaba sobre el vacío agarrada a mis piernas. Y para colmo de males aparecieron varios



SPACE QUEST V

mutantes que comenzaron a disparar contra nosotras.

Alargué hacia Beatrice el abrigo que había encontrado en la cápsula y ella consiguió utilizarla para alcanzar tierra firme. Aproveché un momento de respiro para, aún calgada de la planta, utilizar mi comunicador de bolsillo para rargar al Eureka que nos transportaran a bordo, pero Fla me dijo que mi pasión actual no era válida. Me agarré a la liana que me tendió Beatrice y conseguí ponerme a salvo, pero a las pocas segundos nos vimos rodeadas de varias mutantes con pésimas intenciones que nos apuntaban con sus armas. Ya nos dábamos por muertas cuando, un instante después de que los mutantes dispararan sus armas, Cliffy puso en marcha el teletransportador y nos sacó sanas y salvas de tan peligrosa planeta.

RESCATE EN EL ESPACIO

De nueva en el laboratorio del Eureka, Beatrice me pidió disculpas. Me había atacado confundiendo a una de las mutantes, y me explicó que había escapado del Galiath en la cápsula de salvamento después de que una nave llena de mutantes procedente de Klarax II invadiera el Galiath y contagiara a todos sus tripulantes del terrible mal. Ella misma había sido alcanzada por esa diabólica sopa y ahora estaba condenada a sufrir la horrible mutación que la convertiría en un monstruo defarme. Bea explicó que debían detener al Galiath, el cual no iría muy lejos ya que ella había robado antes de escapar una pieza vital del generador central de energía, y me rogó que la pusiera en suspensión criogénica pues solamente así el proceso de mutación reduciría drásticamente su velocidad.

La idea de congelar a la bellísima joven que ahora tenía en mis brazos me parecía terrible, y más aún cuando sentí un destello en su mirada que me decía que, después de haberla salvado, Bea ya no me miraba hacia mí el trata despectivo que tuvo en la Academia. Pero no había otra alternativa, así que pulsé el botón que abría la cabina de hibernación, abrí el cristal de la cápsula, introduje a Bea en su interior y la volví a cerrar. Tal como indicaban las instrucciones de uso, el tiempo necesario para congelar a un embajador eran exactamente diez segundos, y pasada ese breve



El Goliath había sido atacado por la horda de mutantes y Beatrice, el embajador Wankmeister, era el único tripulante que había logrado escapar. Desgraciadamente, los seres asesinos le habían contagiado el mal y estaba condenada a sufrir la horrible transformación.



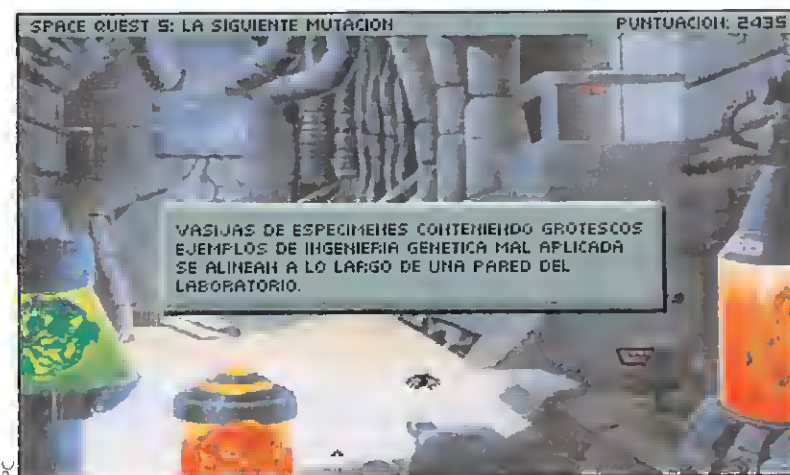
tiempo que a mí se me hizo eterno la vida parecía escapar del rostro de la hermosa joven, encerrada impasible detrás de su urna de cristal.

Al regresar al puente de mando me encontré con una desagradable sorpresa: el Galiath nos había localizado y disparaba contra nosotras. Decidí iniciar una acción evasiva a través del cinturón de asteroides sabiendo que solo una nave tan pequeña como el Eureka podría aventurarse a través de ellos. Una vez a salvo, recibí un mensaje del Galiath. El capitán Quirk, convertido en un horrible mutante, amenazaba con conducir al Galiath a Starcon y convertir a todos los habitantes de la Confederación en seres como él. La verdad es que el capitán Quirk nunca me había caído bien, y ahora que se había convertido en un ser peligroso estaba decidida a impedir por todos los medios que cumpliera sus planes.

Cliffy decidió salir al exterior con ayuda de su traje espacial para arreglar las desperfectas causados por el ataque del Galiath. Estaba a

punta de regresar a la nave cuando un desgraciado accidente hizo que el tubo que le unía al Eureka se cartara y el desdichado Cliffy quedara flotando por el espacio. No podía abandonarlo a tan atroz destino, de forma que bajé al hangar inferior del Eureka y, desde el panel de control, hice girar la cápsula de rescate. Después de asegurarme de que contaba con una botella de oxígeno me introduje en la cápsula y salí al espacio exterior en busca de Cliffy.

La labor fue más fácil de lo que pensaba. Con ayuda del punto rojo del radar y controlando el movimiento de la cápsula con mi manija izquierda conseguí poner a Cliffy a mi alcance hasta que el ardenador de a bordo localizó el punto exacto. En ese momento bastaba con extender el brazo mecánico de la cápsula, abrirlo y volverla a cerrar para sujetar firmemente a Cliffy y regresar al Eureka siguiendo el punto verde del radar. Nuestra querida mecánica estaba de nuevo a salvo y ya podía regresar al puente de mando para continuar con mi aventura.



EL ORIGEN DEL DESASTRE

No había duda de que mi única pista era la lata de sopa que había encontrado cerca de la colonia de Klorox II y las coordenadas contenidas en ella. Se las di a Draole y muy pronto el Eureka se colocó en órbita alrededor del pequeño planeta artificial que contenía la sede de la empresa Genetix. Allí abajo debía encontrarse la clave del enigma.

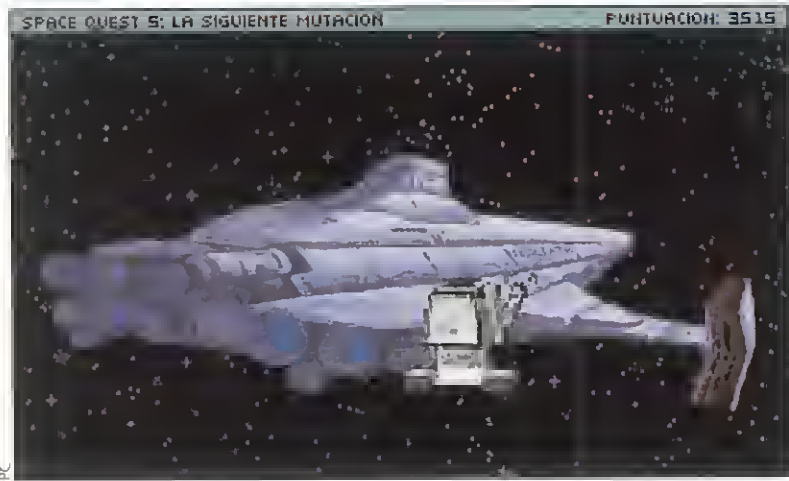
Valí a utilizar el transportador como otras tantas veces para trasladarme a Genetix, pero Cliffy debía haber cometido algún error el último vez que reparó el teletransportador ya que, cuando reaparecí sobre la superficie del planeta artificial, me había separado en dos: mi cuerpo se había convertido en un extraño ser alado que desapareció valando detrás de una calina mientras que mi voluntad parecía haberse introducido dentro de una diminuta mosca.

Con mi nueva apariencia, convertida en un pequeño insecto zumbador, valé hacia la localidad de la izquierda y me introduje en

el cuartel general de Genetix por el estrecho ranura donde se insertan las tarjetas de seguridad (alguna ventaja debía tener ser una mosca). En dicha ranura había nueve células fotoeléctricas que controlaban la apertura de la puerta y, aunque ahora no tenía ninguna utilidad, recorrí las diversos haces de luz hasta localizar las cuatro que abrían los seguros de la puerta.

Había llegado a un extraño laboratorio en el que pronto me llamaron la atención varios frascos con extrañas formas de vida en su interior. Descubrí que el ardenador central tenía una pantalla táctil y, moviéndome sobre el monitor, seleccioné la opción "sistemas" y tuve acceso a las tres cámaras de seguridad del único sector operativo, el número 3. Movíendome por las distintas cámaras pude comprobar que el resto de mi cuerpo se había introducido en un contenedor y que Cliffy y W-D40 acababan de llegar al planeta artificial.

Temiendo que con mi nueva apariencia de mosca Cliffy no me re-



De repente, la nave del capitán Quirk apareció y comenzó a disparar contra nosotros, por lo que nos metimos a través de un cinturón de asteroides. Una vez a salvo, Quirk, totalmente desfigurado, amenazaba con convertir a todos los habitantes de la confederación en mutantes como él.



conociera me acerqué a la parte derecha del lago donde había quedado sobre el suelo mi intercomunicador de bolsillo. Una rana intentó devorarme cuando sobrevolaba el centro del estanque, pero afortunadamente pude esquivarlo y la rana cayó sobre el intercomunicador pulsando el botón de transmisión. Explicué a Flo que una avería en el teletransportador me había convertido en mosco y le rogué que le explicara a Cliff lo sucedido.

Ahora que Cliff estaba prevenido podía acercarme a él sin miedo. Le expliqué que el resto de mi cuerpo se encontraba en un contenedor de basura detrás de las rocas del fondo y, mientras W-D40 patrullaba el lugar, Cliff abrió el contenedor liberando mi cuerpo. Me explicó que podía invertir la polaridad del teletransportador poro devolverme a mi estado normal, y me bastó con posarme sobre mi cuerpo humano poro que la odiosa mosca desapareciera para siempre y yo recuperara mi aspecto habitual.

W-D40 me devolvió el interco-

municador y regresó al Eureka. Cliff y yo llegamos a la conclusión de que debíamos volver al laboratorio ya que mis habilidades como mosco no me habían permitido investigar más que una pequeña parte de su contenido. Pero el problema ahora era entrar, de modo que recordé las células fotoeléctricas que había visitado convertido en mosca y utilicé la perforadora poro taladrar la tarjeta del mercader del Bar Espacial haciendo cinco agujeros en las esquinas y en el centro. Introduje la tarjeta en la ranura y la puerta del laboratorio se abrió automáticamente.

Ahora que podía utilizar mis manos encontré dos botellas de nitrógeno líquido y me puse de nuevo a los mandos del ordenador. En la opción "proyectos" pude leer la historia completa de lo tristemente famoso sopa espacial: era un experimento con una nueva metabacterio capaz de proporcionar a los seres humanos todos los alimentos necesarios en planetas hostiles, pero al probarlo con ratones comprobaron que el nuevo componente produjo terribles

mutaciones y que para colmo de males uno de los ratones había mordido a un operario. También habían descubierto que lo único que detenía momentáneamente las mutaciones era aplicar temperaturas de doscientos grados bajo cero. Antes de abandonar el ordenador seleccioné la opción "finanzas" y descubrí importantes pogos realizados a nombre del capitán Quirk.

Ya nada quedaba por averiguar en el laboratorio de Genetix. Explicué mis descubrimientos a Cliff, le entregué las botellas de nitrógeno y regresamos al Eureka.

EN LA NAVE DE W-D40

De nuevo en el laboratorio de la nave, Spike parecía hallarse muy excitado en el interior de su recipiente biológico. Después de liberarse comenzó a dar saltos sobre la cápsula donde se hallaba congelada Beatrice para a continuación señalar el transportador. Pensé que tal vez el transportador correctamente modificado podría restablecer el equilibrio molecular

de Beatrice deteniendo lo mutación y decidí intentarlo. Descongelé a la desdichada joven en diez segundos, la saqué de la cápsula, la coloqué sobre el transportador y Cliff se encargó del resto. El proceso tuvo éxito y Bea recuperó el color de sus mejillas pues se encontraba totalmente fuera de peligro. Comprendiendo que la joven estaba agotada decidí dejar las efusiones para más tarde y dejarla dormir en la misma cápsula en la que antes había permanecido en estado de hibernación.

W-D40 sugirió que lo única manera de atacar al Goliath sin ser descubiertos consistía en acoplar al Eureka el dispositivo de invisibilidad instalado en la nave con la que me persiguió en su época de aniquiladora y que aún debía encontrarse en Kiz Urazgubi. Ordené a Droole que se colocara en órbita alrededor del planeta y Cliff y yo nos teletransportamos a su superficie.

La nave de W-D40 debió encontrarse junto a nosotros pero no podíamos verla ni mucho menos imaginar lo forma de subir a bordo.

Pero la pieza que Cliff me dio cuando reparaba a W-D40 resultó ser una especie de mando a distancia que, una vez activado, hizo aparecer una escotilla en la parte inferior de la nave invisible a la vez que descendía una pequeña plataforma.

Una vez a bordo descubrí el dispositivo de invisibilidad en un compartimento colocado en la pared derecha. Al levantar los dos cierres de seguridad, primero el superior y luego el inferior, se disparó un sistema de alarma contra intrusos que destruiría la nave en pocos minutos. Tenía el tiempo justo para abrir los cuatro enganches que sujetaban el dispositivo. Hice girar en primer lugar el de la esquina superior izquierda y el de la inferior derecha, abriendo los enganches en ese mismo orden, y a continuación repetí el proceso con el superior derecho y el inferior izquierdo. El dispositivo estaba libre, así que lo recogí sin perder un segundo y salí de nuevo al exterior.

La nave de W-D40 se había hecho de nuevo visible aunque por poco tiempo, y solamente transportándonos lo más rápidamente posible al Eureka pudimos salvarnos de lo terrible explosión.

BATALLA A BORDO DEL GOLIATH

Mientras Cliff instalaba el dispositivo de invisibilidad en el Eureka, W-D40 me explicó la que según ella era la única posibilidad de victoria. Debíamos acercarnos al Goliath sin ser vistos, pero dodo que su escudo protector impedía un teletransporte directo lo única forma de llegar era lanzar sobre su casco la cápsula de rescate, entrar en solitario y desactivar los escudos del Goliath para que Cliff y W-D40 pudieran teletransportarse para ayudarme.

La aventura parecía una locura pero era la única salida posible. Ordené a Droole poner rumbo a Gingivitis y al poco tiempo de alcanzar el planeta W-D40 me informó a través de su monitor que el Goliath se encontraría a nuestro alcance en diez segundos. En el ponel principal del puente de mando había tres interruptores: utilicé el de la izquierda para llamar a Cliff y ordenarle que activara el recién instalado dispositivo de invisibilidad. Incapaz de detectarnos, el Goliath se acercó al Eureka sin darse cuenta de su presencia.

Cliff me llamó al laboratorio y me explicó que había descubierto que la tripulación mutante del Goliath se concentraba en ciertas zo-



SPACE QUEST V

nas de la nave dejando otras casi sin vigilancia. Descubrí la zona más adecuada para el abordaje en el centro del casco de la nave y bajé a la bodega inferior. Recogí una nueva botella de oxígeno, hice ratar la cápsula de rescate desde el panel y finalmente me embarqué en ella rumbo hacia el peligro.

Seleccioné la zona deseada del Goliath y la cápsula se adhirió suavemente a ella. Abrí la compuerta trasera de la cápsula y utilicé el rifle láser para hacer un agujero en el casco del Goliath lo suficientemente grande como para que yo pudiera pasar. Nadie parecía haberse dado cuenta de mi llegada, pero me encontraba solo y desarmada en una nave llena de mutantes.

Me oculté rápidamente cuando vi un guardián patrullar la zona, repuse en su sitio la pieza que había rabado Beatrice y de ese modo conseguí restaurar completamente el suministro de energía. Salí a los pasillos de la nave, pero para evitar ser descubierto por los mutantes decidí abrir una de las rejillas del suelo desplazarme por los túneles de ventilación.

Pronto descubrí que los túneles en los que me había introducido formaban una compleja estructura de nueve pisos. Me encontraba en el octavo, y todos los túneles comunicaban con un gran cilindro central por el que circulaba un ascensor. Conseguí dibujar un mapa de los túneles y comprendí que mi objetivo consistía en ir desplazándome por los pisos pares ya que los pisos 6 y 4 tenían dos salidas en lugar de una que conducían a nuevos cilindros que de otro modo serían inaccesibles. En otras palabras, no podía ir directamente del piso 8 al 2. Tenía que pasar primero por el 6, recorrerlo hasta encontrar su segunda salida, llegar a un nuevo cilindro, subir al piso 4 y repetir el proceso hasta llegar al 2 evitando en todo momento el movimiento del ascensor. Fue precisamente en este segundo piso donde encontré y desactivé el interruptor que controlaba el escudo del Goliath.

Acababa de pulsar el interruptor cuando una mano repulsiva abrió la rejilla y me arrastró al exterior. Sin saberlo me encontraba en el puente de mando del Goliath y frente a mí se encontraba el capitán Quirk con su tripulación de mutantes. Quirk creía tenerme en sus manos, pero no sabía que ahora que había desactivado el escudo del Goliath mis amigos podían teletransportarse para ayudarme. W-D40 apareció súbita-



Todos los indicios señalaban como origen de semejante catástrofe a un planeta artificial que la empresa Genetix había utilizado como centro de operaciones. Además, descubrí que el villano del capitán del Goliath estaba detrás de ese sucio misterio. Debía acabar definitivamente con él.

mente en la sala disparando nitrógeno líquido contra los mutantes, los cuales quedaron inmovilizados durante unos segundos.

W-D40 me explicó que Cliffy se encontraba en la sala de teletransporte del Goliath y que había reprogramado la máquina para separar la sapa primordial del organismo de los mutantes. W-D40 y yo entramos en la sala y Cliffy, acuto detrás de la consola, me rogó que me escondiera y que me diera una señal cuando todos los mutantes se encontraran bajo la máquina. Así lo hice, y el rayo del teletransportador devolvió a todos los mutantes a su aspecto normal, lanzando los restos de sapa

primordial al espacio.

EL FIN DE UN VILLANO

Pero pronto me di cuenta de que el capitán Quirk no se encontraba entre las miembros de su tripulación. El malvado capitán seguía teniendo la mente desequilibrada de un mutante y había abandonado el Goliath a bordo de una cápsula de salvamento. Desde el puente de mando vi con mis propias ojos cómo la cápsula chocaba con la masa de sapa primordial que flotaba en el espacio convirtiéndola en un horrible monstruo.

No había tiempo que perder. Pedí a Flo que me transportara de

nuevo al Eureka y, desde mi puesto de mando, contemplé cómo el monstruo atacaba al Goliath y amenazaba con destruirlo. Ordené a Draole que disparara contra la bestia y el monstruo enfurecido abandonó su presa para lanzarse contra nosotros. Pero antes de que nos alcanzara Draole puso en marcha el aspirador espacial y la criatura fue absorbida y almacenada en el interior del Eureka.

La enorme masa del monstruo amenazaba con desbordar la bodega de carga y disparó la sirena de emergencia de la nave. Viendo que las cosas se ponían muy feas pulsé el botón derecho de la consola y activé el mecanismo de autodestrucción del Eureka. Mientras toda la tripulación escapaba regresé al laboratorio, liberé a Beatrice de su sueño e intenté teletransportarme fuera de la nave, pero ahora la máquina se negaba a funcionar. Era de locos, me encontraba en una nave a punto de explotar con un monstruo mutante a punto de romper las paredes de la bodega.

Entre el fragor de la sirena regresé al pasillo central del Eureka y desde allí me introduje en un pequeño túnel que conducía al cuarto de los fusibles. Comprobé que el teletransportador se había sobrecargado por el exceso de uso y que su fusible se había fundido, de forma que lo cambié por el fusible nuevo que había encontrado entre las herramientas de Cliffy. Al salir al pasillo vi con horror que el monstruo había destruido finalmente la pared de la bodega y se había desbordado por la nave, pero de un salto conseguí alcanzar la puerta del laboratorio.

El teletransportador no podía fa-

llar esta vez y afortunadamente no lo hizo. Primero Beatrice y luego yo en compañía de mi fiel Spike abandonamos el Eureka y alcanzamos el Goliath justo a tiempo. Pocos segundos después de que Draole, a los mandos del Goliath, se alejara lo más posible de la zona el Eureka explotó con la diabólica criatura en su interior.

La sustancia que había provocado tantas muertes y tantas horribles mutaciones se había volatilizado para siempre en el cosmos, y yo no solamente había vuelto a salvar a la humanidad sino que también había ganado el amor de Beatrice. La vida me sonreía, pero mucho me estaba temiendo que mi felicidad duraría poco. En un planeta llamado Tierra había una pandilla de programadores chiflados que ya estaban trabajando en el siguiente capítulo de mis aventuras.

P.J.R

NUESTRA OPINIÓN

La historia más delirante de Roger Wilco es también la mejor de cuantas ha protagonizado el disparatado anti-héroe de Sierra. Llena de referencias y guiños a series de televisión y películas, «Space Quest V» representa la aventura gráfica en su estado más puro. Con toda la calidad que sólo Sierra sabe dar a sus productos, y ese desternillante sentido del humor, tan particular, esta nueva entrega de una de las series más populares de la historia del software reúne lo mejor de cuanto se había visto hasta la fecha en la saga. Con un argumento tan surrealista como de costumbre, no se le puede poner ningún pero en cuanto a técnica y jugabilidad. Unos cuidadísimos gráficos, una excelente banda sonora, el ya habitual (y cómodo) interfaz de usuario..., son sólo algunas de las características más destacadas de «Space Quest V», una aventura que requiere ingenio, intuición y suerte en dosis similares. Pese a su innegable dificultad, tampoco es excesivamente complicado. Sin embargo, no estaría de más tomarse las cosas con tranquilidad. Y es que nunca se sabe las sorpresas que nos puede deparar el amigo Wilco...

90

GRÁFICOS	92
SONIDO	85
ANIMACIÓN	85



Siempre es un placer encontrarse con Roger Wilco. Excelente en cuanto a técnica, la diversión y la adicción no van a la zaga.



Que todavía no sabemos cuándo podremos disfrutar con una nueva entrega de la serie «Space Quest». Pero no hay que desesperar...

BODY BLOWS

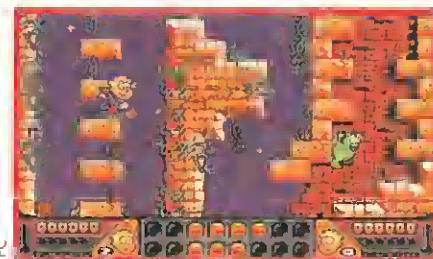
PC



```
10 *** CARGADOR PARA EL BODY BLOWS (PC, TODAS LAS TARJETAS) **
40 DIM D%(500):LINEAS = 7:CLS
50 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
60 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
70 D%(P) = VAL("&h"+MID$(A$,Y,2)):SUM = SUM+ D%(P):NEXT Y,T
80 IF SUM <> 11603 THEN PRINT "Error en DATAS":END
90 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
100 IF INKEY$="" THEN 100
110 OPEN "R",#1,"cbodyb.com",1
120 FIELD#1,1 AS A$
130 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
140 PRINT "Creado el fichero CBODYB.COM. Cargalo antes del
    BODY BLOWS para que el jugador
    uno tenga energía infinita."
150 DATA "EB5B558BEC1E508B46042DE3088ED8813E2628262975"
160 DATA "1AC60626289AC706272839018C0E2928C7062B289090"
170 DATA "C6062D2890581F5DEA000000005783C76081FF2A2B5F"
180 DATA "74082629456026195562CB436172676120424F445942"
190 DATA "4C4F572E24FAB800008ED88B1E40008B0E4200B80201"
200 DATA "A340008C0E42000E1F891E3501890E3701FBB409BA4D"
210 DATA "01CD21BA4D01CD270000000000000000000000000000"
```

MAGIC BOY

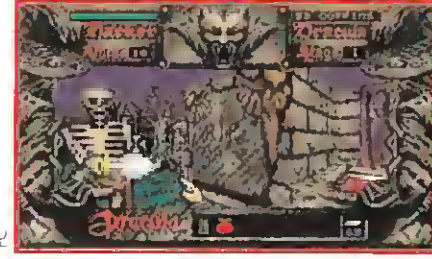
PC



```
10 REM -----
20 REM Cargador de MAGIC BOY
30 REM -----
40 REM
50 N$="CMAGIC": NB=100: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11: C=12: D=13:
    E=14: F=15
60 CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$, SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$,Z,1): B2$=MID$(L$,Z+1,1): Z=Z+2:A1=ASC(B1$):A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2: CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP): CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS: PRINT "ERROR EN LINEA DATA "; W1: END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabará en disco. PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$(BYTE(F)): NEXT
220 OPEN "O", #1, N$+".COM", NB
230 PRINT #1, COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Teclea "+N$+" (Intro) y ejecuta el juego.
    Conseguirás "+CHR$(13)+"inmunidad."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB2890EB2090FA1E558BEC8E5E06813E5C16E89D", 2506
64001 DATA "750CC6060703002EC7060601EBFB5D1FFBEA0000", 1696
64002 DATA "0000FA1E50535129C98ED9A184008B1E86000E1F", 1766
64003 DATA "A32601891E280129C98ED9C706840006018C0E86", 1643
64004 DATA "00BA2A01595B581FFBCD27000000000000000000", 1023
```

BRAM STOKER'S DRACULA

PC



```
10 REM Cargador "Dracula de Bram Stoker"
30 DEF FNN=(a$="N" OR a$="n"):CLS:c$="":c=0:RESTORE:lon=162
40 FOR lin=160 TO 240 STEP 10:READ a$,con:sum=0
50 FOR n=1 TO 40 STEP 2:byte=VAL("&h"+MID$(a$,n,2))
60 c$=c$+CHR$(byte):sum=sum+byte:NEXT n
70 IF sum<>con THEN PRINT "Error en la línea":lin:END
80 NEXT lin:n$=CHR$(0)
90 INPUT "Energía infinita":a$:IF FNN THEN MID$(c$,3,1)=n$
100 INPUT "Munición infinita":a$:IF FNN THEN MID$(c$,4,1)=n$
110 INPUT "Hostias consagradas infinitas":a$:IF FNN THEN MID$(c$,5,1)=n$
120 PRINT:PRINT "Pulsa una tecla para grabar el cargador"
130 WHILE INKEY$="" :WEND
140 OPEN "cdracula.com" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,LEFT$(c$,lon):CLOSE #1
150 PRINT:PRINT "Cargador CDRACULA.COM grabado correctamente":END
160 DATA "EB6F0101011E558BEC8E5E06813E8D14802E7529", 1765
170 DATA "2E803E0201017505C6069114002E803E03010175", 1089
180 DATA "06C7063921EB022E803E0401017506C706753DEB", 1521
190 DATA "025D1FEA000000000A5961207075656465732063", 1365
200 DATA "617267617220224472A063756C61206465204272", 1799
210 DATA "616D2053746F6B6572220A0D24B409BA4401CD21", 1645
220 DATA "B82135CD21891E40018C064201B4498E062C00CD", 1603
230 DATA "21B82125BA0501CD21B80031BA4401B104D3EA42", 1897
240 DATA "CD21000000000000000000000000000000000000", 238
```

KRUSTY'S FUN HOUSE

PC



```
REM *****
REM * CARGADOR 'KRUSTY'S FUN HOUSE' (PC) *
REM *****
DIM C(146): DEF FNU = (UCASE$(V$) = "N"): CH$ = 0: N$ = "C-KRUSTY.COM"
FOR I = 0 TO 145: READ V$: C(I) = VAL("&h" + V$): CH$ = CH$ + C(I) * (I + 1)
NEXT: IF CH$ <> 897764 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!": END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) "; V$: I = &H24: J = 2: IF FNU THEN GOSUB NO
INPUT "MUNICION INFINITA (S/N) "; V$: I = &H1C: J = 2: IF FNU THEN GOSUB NO
OPEN "R", 1, N$, 1: FIELD #1, 1 AS V1$
FOR I = 0 TO 145: LSET V1$ = CHR$(C(I)): PUT #1, I + 1: NEXT: CLOSE 1
PRINT "OK. Ejecuta el fichero "; N$: " para activar el cargador."
PRINT "- Los passwords son 'RATS', 'CARUMBA', 'NUCLIFAR' y 'FRAMED': END
NO: C(I) = &HEB: C(I + 1) = J: RETURN
DATA EB,38,90,FA,1E,50,57,55,8B,EC,8B,7E,8,8B,46,A,81,EF,E6,92,8E,D8,81,3D,FE
DATA C8,75,C,C7,5,22,C0,81,C7,20,A,C7,5,22,C0,5D,5F,58,1F,FB,2E,FF,2E,32,1,0,0
DATA 0,0,4B,52,55,53,B8,21,35,CD,21,26,8B,47,33,2B,6,36,1,75,2,CD,21,2E,89,1E
DATA 32,I,2E,8C,6,34,1,BA,3,1,E,1F,B8,21,25,CD,21,BA,73,1,B8,0,9,CD,21,BA,4A,1
DATA B1,4,D3,FA,B8,0,31,CD,21,43,61,72,67,61,64,6F,72,20,4B,52,55,53,54,59,20
DATA 69,6E,73,74,61,6C,61,64,6F,2E,2E,2E,A,D,24
```

NOTA: Este cargador ha de ejecutarse con QBASIC

VIDEO CONSOLAS

EL HOMBRE DE LAS PISTOLAS DE ORO

SUNSET RIDERS

- SUPER NINTENDO
- Arcade

Una de las frases más famosas de las películas del Oeste es: "Saca, farastera". Buena, en realidad hay cientos de ellas que podríamos poner en boca del mismísimo John Wayne, pero quedémonos con esa. Imaginad un duelo al sol, en una calle desierta, mientras todas las vecinas del pueblo contemplan media asustadas desde las ventanas de sus casas. Durante largo rato los duelistas se miran fijamente, esperando un leve parpadeo a cualquier atracción de aparente debilidad en el rival. Después, un rápido movimiento, suenan dos disparos y una de las personas cae. El malo, por supuesto. Y es que es curioso, pero en las películas siempre gana el bueno.

Na estamos muy seguras de que en la realidad se dieran este tipo de enfrentamientos, pero no estaría nada mal vivir algo parecido, aunque sin riesgos, por supuesto. Y tenemos la oportunidad. Konami nos lo ofrece con «Sunset Riders», adaptación de lo recreativo del mismo nombre que eleva el género de las "shoot 'em up" a los niveles más altos. Haciendo un tipo de comparación no demasiado ardua se podría incluso decir que «Sunset Riders» es un matamarcianos (matapistoleros, en este caso) con ambiente de "western". Su argumento es..., buena, es la de menos. La que imparta es la jugabilidad y la adicción. Y de ambas características tiene para dar y tamar.

En el papel de la pistola más rápida al oeste del Pecos, podremos elegir entre cuatro personajes distintos para dar "caña" a los malos y disparar a toda lo que se mueva. Y que quede clara que en «Sunset Riders» se mueve todo, y de que manera. Nos esperan siete niveles plagados de enemigas, estampidas de ganada, trenes que asaltar, caballos que montar, cartuchos de dinamita que nos explatarán en las mismas narices, etc., hasta llegar a los inefables jefes de fin de fase.

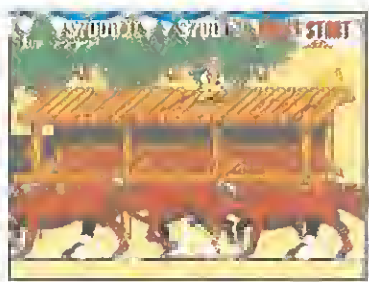
Estos tienen la desagradable costumbre de necesitar algo así como doscientos cargadores para morir. Pero gracias a Konami, la opción de dos jugadores existe, y se agradece ya que si no, nos podrían salir callos en los dedos de tanto apretar las cantrales de nuestra pad, disparando como locos.

Estructurada como un arcade con scroll horizontal, «Sunset Riders» posee unas buenas cualidades técnicas, aunque en algunos aspectos adolece de cierta calidad que le sabra en otros.

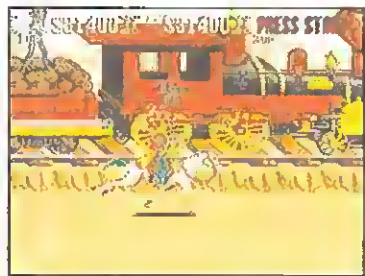
La verdad es que no da tiempo a que se nate, porque el cartucho engancha de tal mada, y tiene una acción tan frenética que lo único que nos importará es disparar.

En definitiva, «Sunset Riders» es un muy buen juego para todos los amantes de los arcades, que encontrarán en él una fiel adaptación de la máquina original, es decir, acción sin límites.

F.D.L.



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

Si no juegas con él no sabrás lo que es buena, farastera.

86

ORIGINALIDAD
GRÁFICOS
ADICCIÓN
SONIDO
DIFICULTAD
ANIMACIÓN

45
77
90
90
85
85

A RITMO DE RAP

TOEJAM & EARL PANIC ON FUNKOTRON



MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

MUY FELICES SE LAS PROMETÍAN EARL Y TOEJAM DESPUÉS DE SU ACCIDENTADO VIAJE A NUESTRO PLANETA. COMO RECORDARÉIS EN SU ANTERIOR JUEGO, ESTA PECULIAR PAREJA DECIDIÓ HACERSE UN VIAJECITO POR LA TIERRA PARA ENTERARSE DE LOS ÚLTIMOS RITMOS MUSICALES. PERO UN ERROR DE CÁLCULO PROVOCÓ QUE ATERRIZARAN ANTES DE TIEMPO, LO QUE HIZO QUE SU NAVE SE DESINTEGRARA EN PEDAZOS. DURANTE DÍAS TUVIERON QUE BUSCAR POR TODO EL PLANETA HASTA ENCONTRARLOS Y PODER RECOMPONER SU NAVE, PARA ASÍ REGRESAR A SU CONSTELACIÓN.

- MEGA DRIVE
- Arcade

Ahora, en «Toejam & Earl Panic on Funkotron», nuestros funkeros amigos han conseguido, por fin, llegar a Funkotron, su planeta natal. Pero cual ha sido su sorpresa al comprobar que ciertos terrícolas, bastante gamberros, se les habían colado en la nave, sin ellos darse cuenta, sembrando el de-



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

sorden y el caos en Funkotron. Así que ya os podéis ir imaginando lo que vamos a tener que hacer a lo largo del juego: capturar a todos los seres terrestres que deambulan por los diferentes niveles y meterlos en unos botes ionizados para devolverlos a la Tierra.

Atraparlos no va a ser tarea fácil ya que los terrícolas se mueven rápidamente, aunque Toejam y Earl tienen un psicodélico

y muy útil movimiento que consistente en un paso de música Funk. Con él podremos alcanzar pronto a los terrestres, a la vez que también nos servirá para salir huyendo o evitar velozmente un peligro, aunque las veces que podremos efectuarlos son limitadas.

Normalmente son necesarios varios botes para capturar a los terrícolas inquilinos. Algunos necesitan hasta ocho para ser

ESTOS GALOS NO ESTÁN LOCOS ASTERIX AND THE SECRET MISSION

● GAME GEAR
● Arcade de plataformas

Hace ya más de dos milenios, los romanos dominaban el mundo a su antojo. Todas las tierras conocidas permanecían bajo su gran poder. Bueno, en realidad todas no, ya que una pequeña aldea gala se resistía a las legiones romanas. ¿Oué como podían lograr semejante proeza? Pues gracias a una poción mágica creada por el druida del pueblo, con la que obtenían una fuerza sobrehumana que les permitía vencer en todas las batallas en las que participaban.

Sin embargo, las cosas iban a cambiar sustancialmente. Panoramax, el druida de la poción, se había quedado sin las hierbas que eran imprescindibles para realizar el famoso mejunje que daba gran poder a quien lo bebía. La cosa no hubiera sido nada del otro mundo si no llega a ser porque en el caso de que los romanos atacaran la aldea gala, no encontrarían apenas oposición. No quedaba más remedio que ir en busca de las hierbecitas, y lo más rápidamente posible. Sin embargo, no era una misión que se pudiera encargar a cualquiera: la solución pasaba por mandar a Astérix y Obélix, que ya habían salido victoriosos en otras campañas.

A través de seis rondas diferentes, tendremos que buscar y recoger el mismo número de hierbas para completar «Astérix and the Secret Mission» con éxito. Portamos con la posibilidad de elegir el personaje con el que vamos a afrontar la siguiente fase, al finalizar cada una de las mismas. El camino es diferente dependiendo de la elección realizada, ya que mientras Astérix atraviesa la Pradera, el Bosque, las Cuevas, el Barco, el Desierto y las Ruinas y finalmente el Templo, Obélix recorrerá la misma Pradera, luego el Río, a continuación las Cuevas, después irá al Fondo del Mar y el Barco, después la Zona Helada, para finalizar el Templo. Todos los decorados son distintos, así como los enemigos y las dificultades. Es por esto que cada personaje tiene características diferentes. Mientras que Astérix puede correr y saltar el doble de alto que su compañero, Obélix golpea más fuerte y al saltar puede destrozarse lo que se encuentre al caer.

«Astérix and the Secret Mission» es un juego que aprovecha al máximo las posibilidades de la portátil de Sega. Unos gráficos coloristas y variados, con efectos de profundidad en algunas fases gracias a la combinación de diferentes planos, unas melodías divertidas, que en ningún momento se hacen repetitivas y unos movimientos sencillos de controlar, que responden perfectamente a nuestras órdenes y son suaves en exceso, conforman las buenas intenciones de este juego de la Game Gear. Sólo se le puede achacar que su dificultad sea demasiado baja, ya que acabarse el cartucho es cosa de poco tiempo. Sea como fuere, estamos ante un videojuego de gran calidad, merecedor de encontrarse en nuestra juguetera entre los primeros lugares.

O.S.G.



GAME GEAR



GAME GEAR



GAME GEAR



GAME GEAR



GAME GEAR

los temas que podremos escuchar mientras jugamos. Sus sonidos FX tampoco se quedan mocos: cualquier acción tiene su sonido, saltos, voces y todo tipo de soniquetes que podremos escuchar con una nitidez que pocas veces hemos podido oír en la Megadrive. Respecto a sus gráficos, tanto sus personajes como sus decorados están trabajados con una tremenda originalidad y definición. A destacar también los suaves planos de scroll en algunos niveles, consecuencia de una depurada técnica de programación. Desde luego, los dieciséis megas que contiene este cartucho están más que justificados.

E.R.F.

Sin duda, el cartucho más marchoso aparecido jamás.

90

ORIGINALIDAD	89
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	89
SONIDO	90
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90

gros que se nos pueden venir encima.

La vida de Toejam y Earl, está definida por una barra de energía que se irá consumiendo cada vez que tengamos contacto con algún enemigo. Para recuperarla existen dos maneras: una es recogiendo los alimentos repartidos por los escenarios, que curarán nuestras heridas y aumentarán nuestra barra de energía; y la otra es compartiendo vida, algo que se consigue en el modo de dos jugadores, haciendo que nuestros protagonistas pongan las manos en alto y las choquen. Con esto, al jugador que tenga más vida le será restada una cantidad de energía, que pasará al jugador que esté más escaso de este preciado bien.

«Toejam & Earl Panic on Funkotron» es, sobre todo, un cartucho muy, pero que muy marchoso. Nada menos que once son



apresados, pero para ello, a lo largo del recorrido, encontraremos unos paquetes y postes sorpresa que nos proporcionarán superbotes y demás ayudas. Estos se encontrarán ocultos en los árboles y arbustos, los cuales podremos encontrarlos con la exploración Funk... La exploración Funk es un superradar que nos ayudará a encontrar a los terrestres, a los regalos sorpresa y a las puertas secretas, así como a evitar las bolas de jugar a los bolos y los peligrosos cubos de basura. También veremos unos pequeños carteles con unas flechas que nos indicarán una dirección. Estos son pistas que significan "pruebe a mirar aquí", y podrán indicarnos cualquier cosa. Otras señales que veremos serán unas calaveras y tibias cruzadas, que nos revelarán la existencia de seres terrestres en las cercanías o de ciertos peli-

VIDEO CONSOLAS

LA NOCHE MÁS LARGA BATMAN THE ANIMATED SERIES

- GAME BOY
- Arcade de plataformas

Si sois aficionados a los dibujos animados seguro que quedaréis cautivados por una excelente y reciente serie sobre el conocido Batman. Por supuesto que esta oportunidad de retomar el popular personaje de DC Comics no podía pasar desapercibida para una compañía de videojuegos tan importante como Konami. El resultado es este sensacional cartucho para Game Boy.

«Batman. The Animated Series» tiene cinco largas, muy largas, fases. En cada una de ellas, que las programadores han denominado "episodio", tendremos una misión diferente. Junta al murciélago enmascarado podremos ver a Joker, Catwoman, Mr. Freeze, el Espantapájaros, Hiedra Venenosa y al Pingüino. Todos ellas viejas canchales de nuestro amigo y dispuestos a todo con tal de que en sus correrías no vuelva a ver la luz del día. Claro que ninguno de ellos cuenta con que nosotros, durante unas horas, vamos a convertirnos en Batman y no vamos a dejar que nos maten con la facilidad que ellos esperan. Una curiosidad nos espera en este cartucho. Se trata de la primera vez en la que Robin, su compañera, aparece en una de sus aventuras infamáticas. Durante la segunda fase nos convertiremos en el Chico Maravilla para eliminar al Espantapájaros. Para retomar la personalidad de Batman una vez la hayamos conseguido.

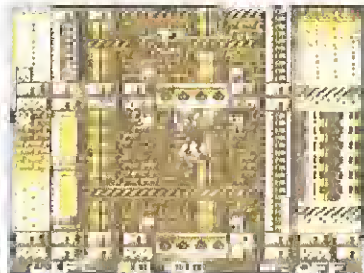
«Batman. The Animated Series» incluye, al principio del juego, la animación que se podía ver en la serie de TV. Con las necesarias correcciones para evitar la diferencia entre la que es un televisor y una consola portátil, clara está. La música que podremos escuchar durante la partida también es la misma que en la "tele". Como podéis comprobar se trata de un cartucho bastante cinematográfico.

Una vez dentro del propio juego veremos que se trata de un arcade de plataformas en el que hay que liquidar a toda el que se nos panga por delante. Sin demasiadas complicaciones. No existe una amplia variedad de movimientos pero es que tampoco hacen falta. Saltar con precisión, dar buenos puñetazos y emplear en algunas casas las artimañas que tan famoso han hecho a nuestro héroe será la única que necesitemos para pasar un buen rato con este cartucho.

Técnicamente Konami nunca nos ha decepcionado y una vez más demuestran encontrarse entre los líderes de las videojuegos de consola. Un scroll perfecto y suave en todas las direcciones, unas gráficas que a pesar de su pequeño tamaño son un fiel reflejo de los personajes que representan y una adicción sin límite. Marcada esta última por una elevada dificultad, sin pasarse tampoco, que hace que no resulte nada sencillo terminarse la aventura en dos patadas.

En resumidas cuentas, «Batman. The Animated Series». Un buen juego, que es la que todos buscamos, que nos va a tener enganchados a la Game Boy durante un tiempo. El suficiente hasta que Konami vuelva a dar en la diana. Lo que seguro nos harán a mucho tardar. Recomendable para fans de las arcades trepidantes.

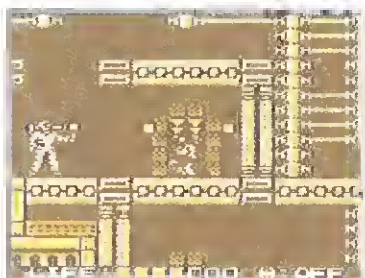
J.G.V.



GAME BOY



GAME BOY



GAME BOY

El Amo de la Noche también es el amo de la Game Boy.

85

ORIGINALIDAD
GRÁFICOS
ADICCIÓN
SONIDO
DIFICULTAD
ANIMACIÓN

65
80
85
80
80
80

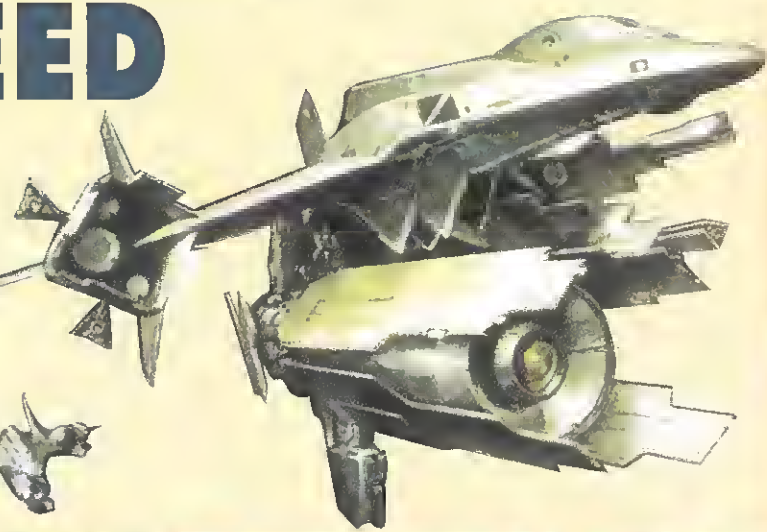
EN UN FUTURO MUY LEJANO... SILPHEED

ESTAMOS SEGUROS DE QUE OS PARECERÁ UN PENSAMIENTO REDUNDANTE, PERO DEBEMOS AFIRMAR QUE LA REVOLUCIÓN HA LLEGADO AL MEGA CD. UNA REVOLUCIÓN SOBRE OTRA, PORQUE SI LAS AGUAS YA SE AGITARON CUANDO LA MÁQUINA DE SEGA HIZO SUS APARICIÓN EN NUESTRO PAÍS, LA TORMENTA QUE VA A DESATAR ESTE NUEVO CD PROMETE SER ALGO GRANDE. LA VERSIÓN DEFINITIVA DE «SILPHEED» SE HA HECHO DE ROGAR UN POCO, PERO LA ESPERA HA MERECIDO LA PENA. PREPARAOS A ENTRAR EN UN NUEVO MUNDO DE SENSACIONES DESCONOCIDAS HASTA AHORA. MEGA DRIVE Y MEGA CD RECLAMAN SU DERECHO A ENTRAR EN EL UNIVERSO DE LOS POLÍGONOS POR LA PUERTA GRANDE.

- MEGA CD
- Arcade

Estamos en el año 3076. Una flota de procedencia desconocida ha comenzado un ataque indiscriminado contra los planetas de la colonia. Pero eso no es lo peor. Los terroristas han llegado hasta el mismo corazón de la Unión de Galaxias, la Greason System, la computadora que desde el planeta madre, la Tierra, integra y controla el orden cósmico.

La única salvación se encuentra en los pocos supervivientes que, a fuerza de coraje, han logrado reconstruir en parte la flota estelar y armar los últimos cazas Silpheed disponibles en toda la Unión. Si logran llegar hasta nuestro planeta antes de que Zakarte, el cabecilla de los terroristas, cumpla sus amenazas de volar la Greason System, aún existirá un hueco a la esperanza. El problema reside en que estamos a



MEGA CD

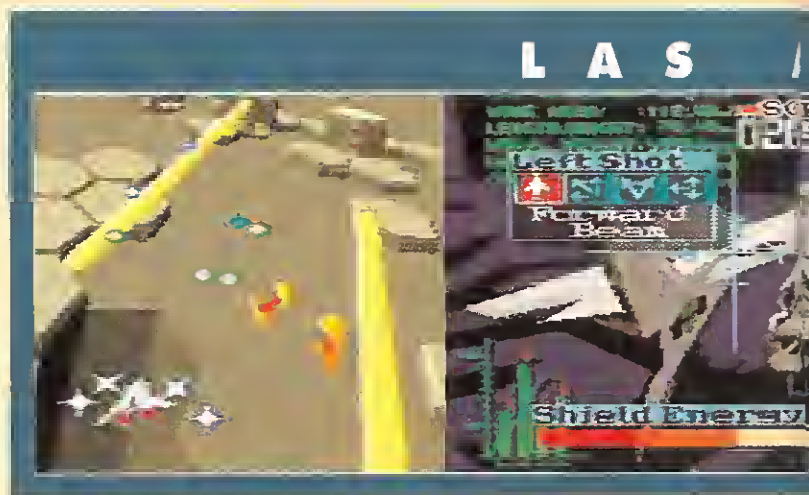


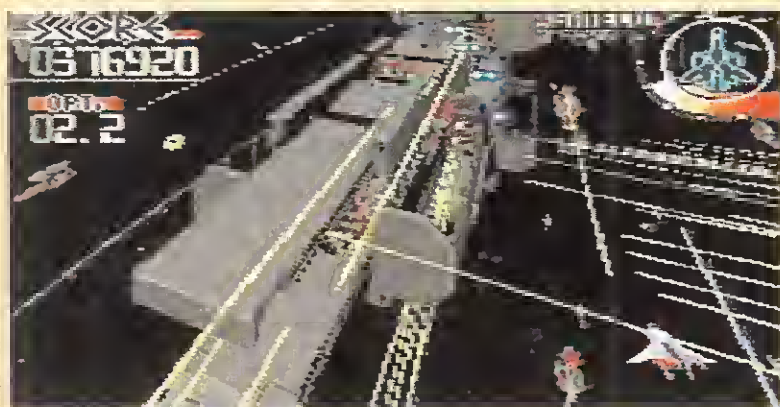
MEGA CD

sesenta y cuatro años luz de nuestro mundo de origen y los sicarios de Zakarte nos esperan en el camino. Sólo las expertas manos de los pilotos estelares podrán salvar al universo de una destrucción segura. Y adivinad quien va a comandar la escuadrilla de Silpheeds...

Hasta aquí llega lo que puede haber de común en «Silpheed» con cualquier otro shoot' em up, o con cualquier otro arcade, en general. Simple y sencillo como él solo, «Silpheed»

representa, sin embargo, un gran paso adelante. Su concepción original ha dado como resultado algo muy distinto a todo lo que hasta la fecha se ha podido ver. Estamos ante un juego que explota al máximo las posibilidades técnicas que el Mega CD aporta a la Mega Drive. Por supuesto, nos referimos a las rotaciones y el manejo de gráficos poligonales a una velocidad de vértigo e impensable hasta hace no demasiados meses.





Si recordáis cualquier cartucho, más o menos antiguo, que hiciera uso de gráficos de este tipo, ofrecía juegos que, salvo honrosas excepciones, eran para soltar alguna lagrima que otra ante la exasperante lentitud de sus animaciones. Siempre había la posibilidad de sacrificar definición y calidad gráfica en aras de una mayor rapidez de movimientos y acción. Pero eso ya pasó a la historia. Consideremos todo aquello como un simple recuerdo y no lo pensemos más, porque los tiempos avanzan. Y la prueba es «Silpheed».

La acción se reparte a lo largo de once fases, más una final en la que nos enfrentaremos al pez gordo responsable de todo el desaguisado. En ellas podremos encontrar naves de todo tipo: cruceiros galácticos de tamaño absolutamente descomunal, pequeños cazas estelares que no pararán de «ponernos las pilas» durante todo el juego, bases enemigas diseñadas con estrechos pasillos que dificultarán nuestro avan-

ce, cañones laser con una extraña afición a derribar naves modelo Silpheed, nubes de meteoritos y un largo etcétera de dificultades más, que conforman una lista casi interminable.

Y llegando al apartado técnico, es necesario hacer una aclaración. No hemos encontrado prácticamente ningún defecto a «Silpheed», pero también debemos decir que es que nos ha enganchado de tal modo que, a lo mejor, nos estamos dejando llevar un poco por la euforia y la emoción. Pero es que hay que verlo para creerlo. La sensación de profundidad está plenamente conseguida, con unos gráficos enormes que se mueven a una velocidad pasmosa. El control, sencillo, cómodo, de respuesta inmediata a las pulsaciones del pad... una delicia. Y la música es el no va más. Cada nivel tiene una melodía específica orquestada a lo grande. Efectos sonoros, voces digitalizadas y animaciones entre distintas fases completan el jugoso bombón que Sega pone



en nuestras manos. Eso sí, hay que degustarlo con tranquilidad, saboreándolo, poco a poco. Porque si después de un par de partidas aún estáis pegados a la consola, no habrá duda. Lo vuestro ya no tendrá remedio. Estaréis atrapados para siempre por la magia de «Silpheed»... y no querréis escapar.

F.D.L.

Sin duda, uno de los mejores compactos para Mega CD.

90

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	94
SONIDO	92
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	92

VUELVE LA TORTUGOMANÍA

T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS

- SUPER NINTENDO
- Juego de Lucha

Desde que comenzó la fiebre del «Street Fighter», los juegos de lucha han pasado a un puesto preferente entre los usuarios a la hora de comprar un juego. Después de «Street Fighter II Turbo», el listón ha quedado muy alto para los futuros cartuchos del género. Pero creemos no equivocarnos si decimos que este «T.M.N.T. Tournament Fighters» iguala, e incluso supera, en calidad gráfica al juego de Capcom. Con él las Tortugas Ninja atacan de nuevo, y por supuesto como protagonistas, en este nuevo arcade de lucha en el que tendrán que combatir contra sus más acérrimos enemigos.

Aparte de nuestros amigos—Leonardo, Donatello, Raphael y Michelangelo—, podremos elegir entre seis personajes más, lo que en total significa que diez son los luchadores con los que podremos jugar, además de dos jefes finales de lo más astutos y peleones. Diez son también los escenarios que tendremos que visitar, todos ellos bastante llamativos y espectaculares.

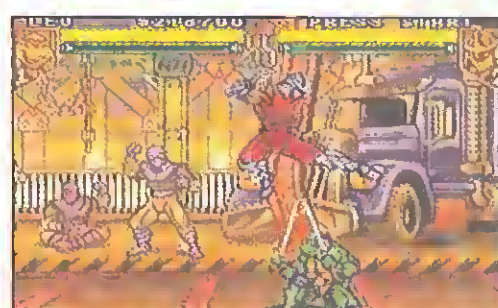
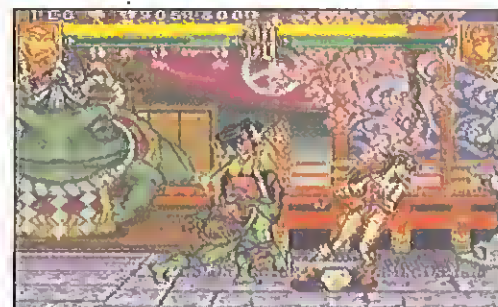
Entre las particularidades que contiene el cartucho, una es sus modos de juego. Además de los típicos «versus» y «tournament», han incluido otro denominado «historia». Como su propio nombre indica, se nos introducirá en una historia donde la misión consistirá en luchar y acabar con el enemigo que nos indiquen. La diferencia de este modo con respecto al resto, está en que una vez que hayamos acabado con el malvado en cuestión, seremos espectadores de unas escenas animadas entre combate y combate.

En lo que se refiere a los movimientos que podemos hacer con los distintos luchadores, son muchos y variados, entre los que, por supuesto, también están las magias y golpes especiales que restarán a nuestro contrincante una considerable cantidad de energía. Pero atención, una sorpresa: sólo en el modo «torneo» e «historia», podremos realizar unos golpes al más puro estilo «Mortal Kombat», aunque no serán tan sangrientos. Dichos golpes se llaman «Special K.O.», y se pueden realizar una vez que nuestro contrincante se encuentre en las últimas. Al efectuarlos, nuestro luchador se liará a mamporrazo limpio contra nuestro adversario, hasta dejarlo completamente fuera de combate.

«T.M.N.T. Tournament Fighters» nos ha sorprendido gratamente. Desde luego en originalidad no, pero bueno, ya se sabe que en juegos de lucha tampoco se puede exigir mucho. Donde sí se han superado mucho ha sido en su calidad técnica y jugabilidad. Unos sublimes gráficos, acompañados de unos espectaculares y animados efectos sonoros, que te dejarán pasmado. A esto hay que unir también los rapidísimos golpes que los personajes efectúan con una agilidad impresionante, lo que da al juego un ritmo frenético.

Vamos, que hoy por hoy, para la Super Nintendo, es el único programa que le puede hacer la competencia al «Street Fighter». Lo tiene todo y además que ha sido realizado por Konami, lo cual ya es una razón de peso.

E.R.F.



A pesar de ser tortugas, se trata de un juego rápido y feroz.

92

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	90
SONIDO	93
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	92

R M A S



VIDEO CONSOLAS

LAS MÁQUINAS MÁS PERFECTAS ROBOCOP VS. THE TERMINATOR

- MEGADRIIVE
- Arcade de plataformas

La historia que da pie a «Robocop vs. the Terminator» es sencilla. Cyberdyne Systems consigue en el futuro un contrato con la OCP para crear un sistema defensivo totalmente automatizado. Para el procesador central del mismo, han pensado en utilizar la red neurológica de Robocop, ya que se trata del único ensayo válido de la unión entre hombres y máquinas. Dicho sistema tendrá el nombre de Skynet. El problema surgirá en el futuro, cuando dicha máquina desarrolle una conciencia propia, fabricando a los Terminators, unos seres muy poderosos. A Robocop no le va a quedar más remedio que evitar que esto suceda, transportándose al futuro y destruyendo a Skynet.

Nosotros, lógicamente vamos a adoptar su papel, y, a través de diez niveles de trepidante acción, deberemos lograr dicho objetivo. En cada uno de estas fases existe una directriz a cumplir: evitar las balas, rescatar los rehenes, eliminar las cámaras de seguridad, evitar los residuos tóxicos, rescate de empleados de la OCP, liberar los comandos rebeldes, sobrevivir, aniquilar a los terminators rojos, eliminar las antenas de radar y derrotar a Skynet... ¡Ahí es nada! Para ayudarnos en nuestra labor, a lo largo de nuestro camino iremos encontrando armas cada vez más poderosas que nos servirán para acabar con enemigos cada vez más temibles. Estas las podemos ir archivando hasta un máximo de dos. Cuando perdemos una vida, el arma en curso desaparecerá con ella, con lo que es una buena idea que cuando estamos bajos de energía, seleccionar el arma menos potente.

«Robocop vs. the Terminator» es un genial arcade de plataformas, que cuenta con unos gráficos sor-

prendentes, en especial las transformaciones que realizan los terminators cuando estamos luchando con ellos. Además, los enemigos finales son, en la mayoría de los casos, bastante grandes, con lo que la impresión puede ser de órdago. Igualmente los decorados son fantásticos, con unos fondos maravillosos, que forman una sensación de profundidad sorprendente. Tan sorprendente como la calidad de toda la música. Otro aspecto que no han descuidado en absoluto es el de los movimientos. Nuestro Robocop se mueve de una forma ágil, y cuenta con detalles como el de realizar malabarismos con la pistola cuando pasa un tiempo sin que lo movamos.

Por último, la adicción es bastante alta, en buena parte por los personajes que protagonizan el cartucho, y en otra no menos importante por su gran jugabilidad e interesante desarrollo.

Dos poderosas máquinas se unen en un excelente cartucho.

86

ORIGINALIDAD 78
GRÁFICOS 84
ADICCIÓN 88
SONIDO 86
DIFICULTAD 85
ANIMACIÓN 85

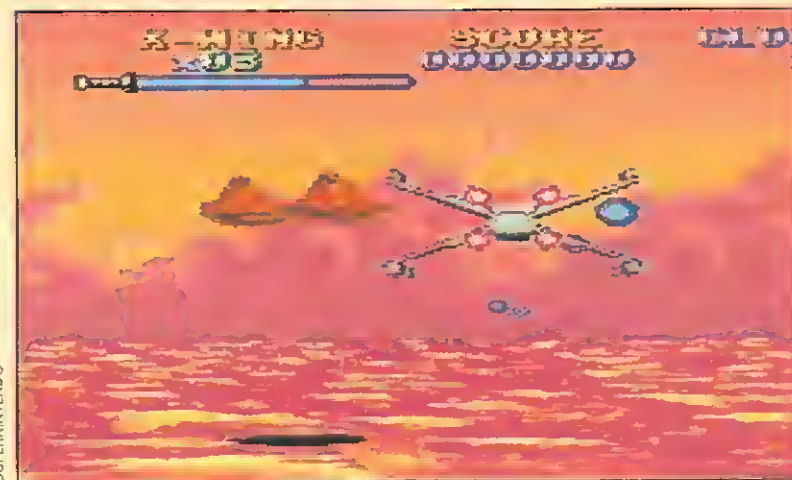
O.S.G.

LA "FUERZA" EN TUS MANOS SUPER EMPIRE STRIKES BACK

LA APARICIÓN DE «SUPER STAR WARS» EN LA SUPER OE NINTENDO SORPRENDIÓ A TODOS POR SU GRAN CALIDAD, ALMACENADA TOCA ELLA EN TAN SÓLO OCHO MEGAS. LOS QUE TUVISTEIS LA OPORTUNIDAD DE DISFRUTAR CON ÉL, SEGURO QUE DESEÁBAIS PODER VER LA CONTINUACIÓN. PUES BIEN, AQUÍ ESTÁ, CON NAOA MÁS Y NAOA MENOS QUE 16 PODEROSOS MEGAS, ASÍ QUE YA NOS PODEMOS IR PREPARANDO PARA LA BATALLA.

- SUPERNINTENDO
- Arcade de plataformas

Una de las cosas que más llaman la atención de «Super Empire Strikes Back», es la similitud de éste con la película del mismo nombre. El argumento y desarrollo son iguales. Tendremos que atravesar los mismos escenarios del filme hasta encontrarnos con el mismísimo Darth Vader, con el que libraremos una lucha épica. La acción nos llevará a través del mundo helado de Hoth, la Base Rebelde allí instalada, el Campo de Asteroides, el planeta Dagobah hasta la Ciudad de las Nubes y sus dependencias. Para atravesar los territorios, contaremos con



las habilidades tanto de Luke Skywalker, como de Han Solo y del gran Chewbacca. No podremos seleccionar a estos cuando deseemos, sino que aparecen sólo en determinadas fases. Una de las novedades es la aparición de los items de la Fuerza. Los que hayáis tenido la

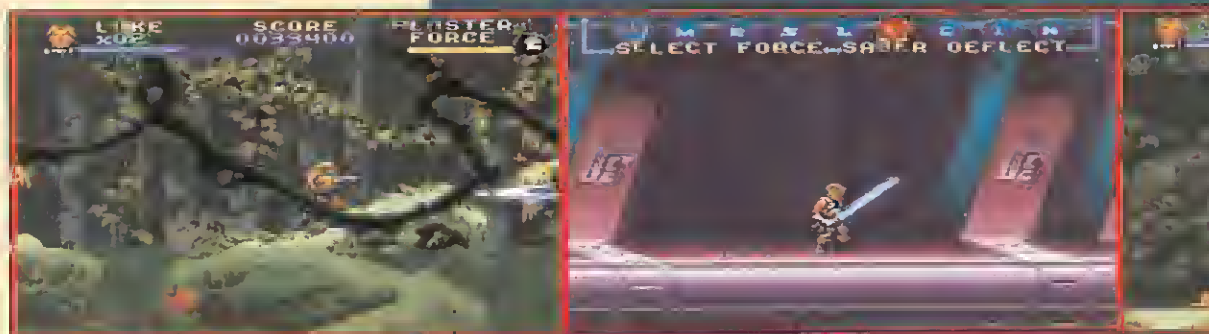
oportunidad de jugar con el cartucho de N.E.S., sabréis lo que es. Los que no, os lo explicamos en uno de los recuadros que acompañan este texto.

Otra de las sorpresas nos las llevaremos en la pantalla de presentación, cuando veamos una opción que pone "pass

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE

Como apuntábamos en el texto, en este cortiuto nos hemos encontrado con lo agradable sorpresa de la aparición de las denominados "items de la Fuerza".

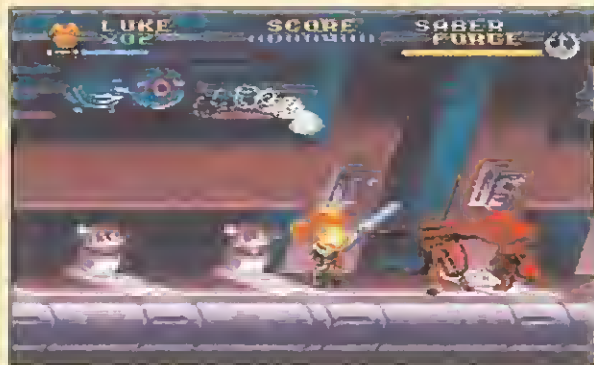
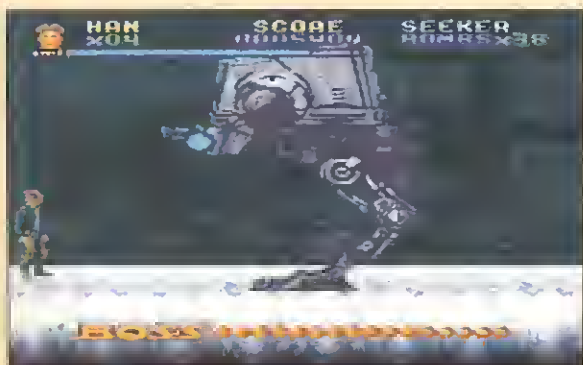
Estos nos permiten obtener unos poderes extras, ideales para situaciones comprometidas, que van desde la posibilidad de volar, hasta esquivar los ataques de los contrarios, posando por lanzar nuestro ormo lóser contra los enemigos como si de un boomerang se tratara. Pero debéis usarlos con cuidado, yo que na duron eternamente...



CUANTO MÁS GRANDES SON, MÁS PESADOS CAEN



En la fase del "Snow-speeder", una de las que se desarrollan utilizando el fantástico modo 7, deberemos destruir un número determinado de AT-AT Walkers. La forma de realizar esto es igual que en la película: comenzamos dando un par de vueltas alrededor del monstruo mecánico. Cuando estemos cerca de él, lanzamos el arpón con los botones L o R del pod. A continuación, nos ponemos a hacer giros alrededor suyo, pero que el cable se enrolle en sus potos, hasta hacerle caer y explote. Suerte.



word". Por fin en LucasArts se han decidido a incluirlos, ya que de lo contrario no habría nadie que pudiera acabarse el juego sin ayudas externas. Existen un total de 20 "passwords", uno para cada fase del juego. Sí, sí, habéis leído bien. Veinte zonas nos esperan, cada una de ellas divididas a su vez en varias sub-zonas, con lo que imaginaros lo largo que es el cartucho.

Además, las fases realizadas en modo 7 son mejores que las de su predecesor. Tendríamos que destacar la que, por medio de la nave llamada "snow-speeder", nos lleva por el planeta helado en contra de los temidos AT-AT Walkers. Una auténtica maravilla de la técnica. Poder hacer giros en

torno a ellos, lanzarles el arpón y enrollárselo en las patas hasta ver cómo caen, es algo que sólo puede apreciarse en todo su esplendor viviéndolo en directo. ¡Qué pasada! Pero no acaba aquí la cosa, ya que a bordo del Halcón Milenario tendremos que sortear un campo de meteoritos. La realización de la sensación de movimiento está perfectamente lograda, y puede que en algunas ocasiones os sintáis como el mismísimo Han Solo o la Princesa Leia, a bordo de la nave más rápida de la galaxia evitando el acoso del Imperio.

Es casi seguro que por lo leído hasta aquí, os hayáis formado ya la misma idea que tenemos nosotros de «Super Empire Strikes Back»: un cartucho genial, de los que marcan una época y cuya adicción es altísima. Los gráficos han sido cuidados al máximo, dotándolos de un colorido francamente impresionante y de una calidad fuera de lo común. Los personajes que nosotros controlamos no han variado ape-

nas nada con respecto a los de «Super Star Wars». Los que sí han variado, y para mejorar, han sido los de los enemigos. Les han dado un lavado de cara, en especial a las tropas de Darth Vader, con lo que ahora parecen más reales si cabe.

La música está totalmente sampleada de la saga de «La Guerra de las Galaxias», con una calidad que sólo sus ocho canales de sonido estéreo son capaces de reproducir. Y la animación es suave, con los movimientos de los protagonistas bastante reales. En definitiva, se trata de un cartucho excelente.

O.S.G.

Es la mejor continuación que podía haber hecho LucasArts.

93

ARGUMENTO	89
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	94
SONIDO	94
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	93

ERAN DOS TIPOS MEDIO CHIFLADOS...

RENHOEK & STIMPY

- MEGADRIE
- Arcade

Los dos protagonistas más hilariantes de la animación de todos los tiempos acaban de aterrizar en la Mega Drive. Son Ren y Stimpy, un chihuahua atacado de los nervios y un gato bobalicón, o gato y chihuahua, como gustéis.

Todo parte de la genial (?), maravillosa (??) y revolucionaria (???) invención de Stimpy. Una máquina capaz de transformar el más repugnante puñado de basura en deliciosa comida, su afición favorita. Pero tras agotar su poco sentido común en fabricar tan increíble artefacto, el muy despistado intentó hacerla funcionar a máxima potencia sin ni siquiera haberla probado antes. El resultado fue una sobrecarga brutal que hizo reventar el invento, desperdigando por toda la ciudad sus "sofisticados" componentes. Y ahora, para intentar arreglar el desaguisado, Ren y Stimpy deben recorrer los lugares más inhóspitos del municipio en pos de las piezas perdidas.

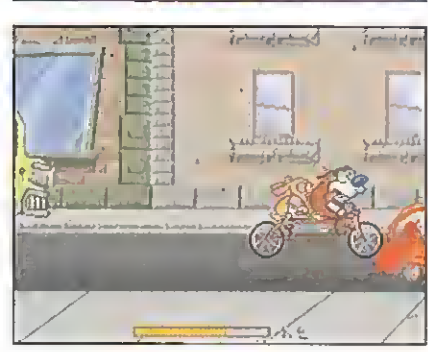
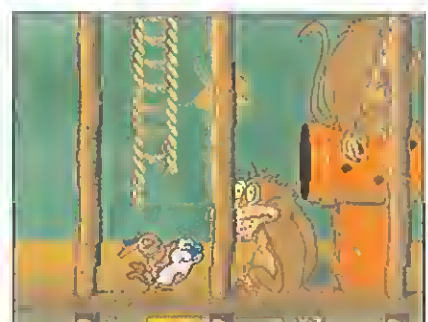
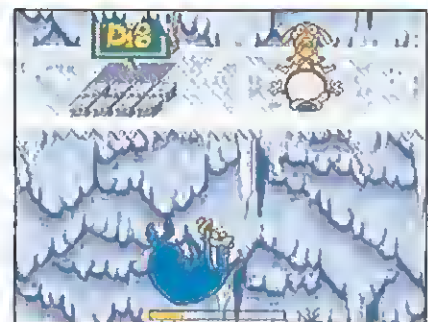
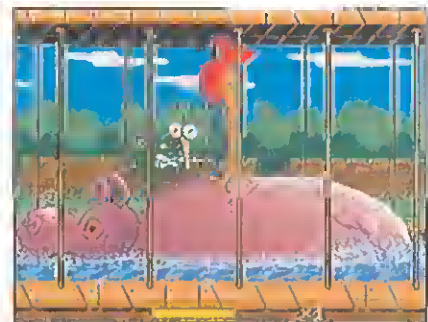
Lo tarea sería bastante sencilla, de no ser porque —nadie sabe bien la razón, quizá las innumerables perrerías que Ren y Stimpy han hecho a todo quisque, quizá el odio feroz que la simple presencia de estos bichos despierta entre el personal—, todos los habitantes del pueblo, incluidos los animalejos, parecen haberse confabulado contra nuestros dos héroes.

Y en esas estamos, intentando ayudar a estos personajes, mientras ellos se dedican a hacerse la puñeta (con perdón) el uno al otro. Porque «Ren & Stimpy» es un juego que destaca por su desternillante sentido del humor. Ver como el perro utiliza a su compañero como pistola que dispara escupitajos, caballo saltarín o martillo neumático es de lo más divertido que hemos visto en un cartucho. Al igual que cuando uno hace algo mal y el otro le abofetea al tiempo que grita "stupid, idiot!". Pero bueno, nos estamos olvidando un poco de lo que «Ren & Stimpy» da de sí en el apartado técnico. Y la verdad es que no se le puede poner ningún pero.

Porque aparte de divertido, el cartucho es tremendamente jugable. Con la enorme variedad de acciones que los personajes pueden llevar a cabo, no se hace nada complicado el llegar a dominarlas todas en un momento. Los gráficos están bastante logrados y consiguen el perfecto ambiente medio surrealista que todo el juego, de forma global, posee. Como la música y los efectos sonoros, con voces digitales, sonidos típicos de dibujo animado, etc. Y claro, aquí, no salva nadie, ni los personajes protagonistas ni los enemigos: jirafas carnívoras, conductores de autobús medio locos, morsas gigantes, hipopótamos famélicos...

En definitiva, se puede considerar a «Ren & Stimpy» como un cartucho adictivo al máximo, divertido, entretenido, gracioso, original... Vamos, una pequeña joya que no debería faltar en vuestra colección, y que os hará soltar más de una carcajada.

F.D.L.



La locura total llega a la Mega Drive con «Ren & Stimpy».

89

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	92
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	93

VIOLENCIA ANGUSTIOSA «LA MADRE MUERTA»

Una de las escasas películas españolas que compiten en las carteleras con la poderosa industria de los Estados Unidos es «La madre muerta». Constituye el nuevo largometraje, tras el premiado «Alas de mariposa», del vasco Juanma Bajo Ulloa, uno de los pocos directores de cine del país que entienden que el séptimo arte es algo más que contar aburridas batallas sobre la guerra civil o mostrar glándulas mame-



rias enormes que sirvan de decorado a chistes zafios y/o groseros. Una vez más, «La madre muerta» es un film muy personal que, como ocurrió con «Alas de mariposa», atesorará un buen montón de opiniones divididas y a nadie dejará indiferente. Es una película violenta, no a la manera de la salsa de tomate de Rambo sino con la angustia, la opresión y la sordidez de unos personajes que, intuitivos, pueden estar a la vuelta de la esquina.

Una colección de jóvenes actores y actrices —Karra Ejalde, Ana Álvarez, Lio y Silvia Marsó— representan una historia protagonizada por un ladrón y asesino, sus amores con una francesa, una niña-mujer de ojos inquietantes marcada por una onza de chocolate y una enfermera. ¡Ah! Y repetimos: violencia en la pantalla no es sinónimo de casquería.

UN COLECCIONABLE PARA LOS NUEVOS CARROZAS ¿DÓNDE ESTABAS TÚ..?

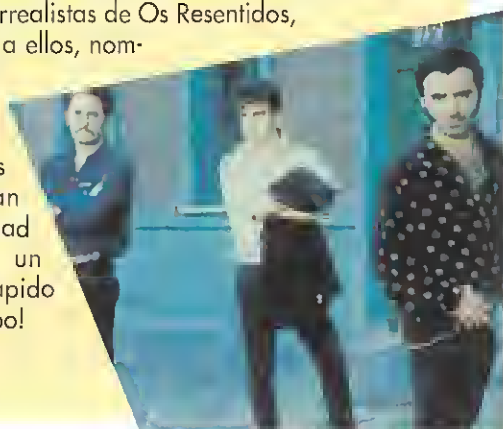
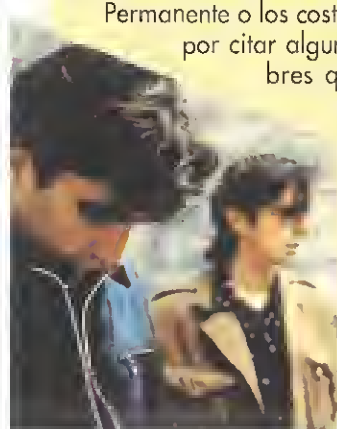


Los nuevos carrozas españoles encontrarán en la colección «¿Dónde estabas tú en el 82-90?» un motivo de satisfacción, una fuente inagotable de recuerdos y una traicionera excusa para contar batallitas al jovencito oyente de bakalao. Son nueve CDs, cada uno dedicado a un año, que recopilan las canciones más significativas de una época dorada del pop español.

Ahora que nos hemos sumido en una crisis, parece buen momento para rememorar los tiempos del «despendole», de las «movidas», de la diversión en la calle y del optimismo. Por los CDs desfilan las gamberradas de Sinistro Total, el punk de Algete made in Los Nikis, el desparpajo de Gabinete Caligari, la melancolía de Los Secretos, el espíritu de Nacha Pop, la inteligencia de Glutamato Ye Ye, la depresión de Parálisis Permanente o los costumbristas relatos surrealistas de Os Resentidos,

por citar algunos nombres. Junto a ellos, nom-

bres que han conocido las mieles del éxito más tarde, como los de Celtas Cortos, Duncan Dhu o Seguridad Social. ¡Todo un ejemplo de lo rápido que pasa el tiempo!



LA OSCURIDAD DE LAS GUITARRAS LA BROMA NEGRA



El nombre ya nos da una idea de las aspiraciones musicales de La Broma Negra, un grupo de Madrid que se inspira en sonidos siniestros, con guitarras intensamente presentes y una no disimulada devoción por bandas como Bauhaus, The Cult, The Mission o Sister of Mercy. Un camino que, en nuestra país, recarren en solitaria ante la ausencia de grupos que apuesten por este tipo de propuestas estéticas y musicales.

La historia de La Broma Negra no es demasiada extensa en el tiempo. Formada a mediados del 91 de las restas de bandas como El Dueto, ha canocida varias cambias de formación hasta asentarse, parece que definitivamente, como cuarteta. A sus espaldas, la típica maqueta para darse a conocer y un disco, «Livbida», nacida de una farma independiente. Su definitiva oportunidad llega ahora con su inclusión en el catálogo artístico de una campaña tradicional y un segundo álbum más ecléctico, rítmico y variado. Por algo, Carlos, Alex, Jesús y Paca han ampliado sus gustos musicales a nombres como los de Iggy Pop, Suede, Alice in Chains, Bowie o Sugar.

EL AMOR CONTRA LAS CONVENCIONES SOCIALES «LA EDAD DE LA INOCENCIA»

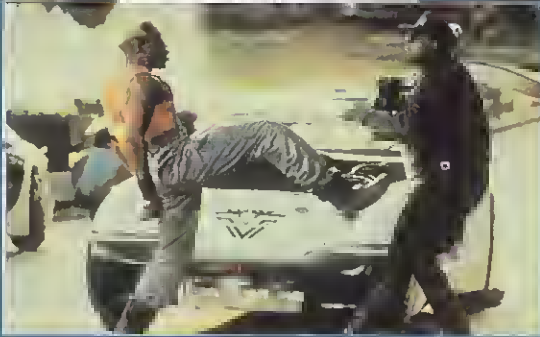
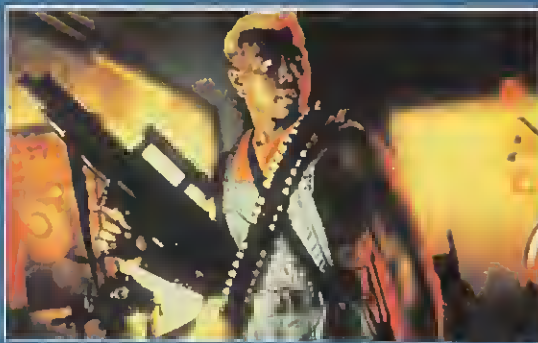
Después de escandalizar con «La última tentación de Cristo», intrigar con la ambigua «Taxi Driver», pegar al espectador a la butaca con la magnífica «El color del dinero», alucinar con «¡Jo, qué noche!» o impactar con «Alicia ya no vive aquí» —por poner unos pocos ejemplos— resulta obvio que, además de un excelente director cinematográfico o un genial retratista de perdedores, Martin Scorsese es un tipo que no se deja encasillar en un género, un estilo o una fórmula más o menos agradecida en taquilla.

En «La Edad de la Inocencia», el realizador americano ha encontrado en la novela de la escritora Edith Wharton



el punto de partida perfecto para contarnos una historia de amor ambientada en una sociedad cerrada, hipócrita y aristocrática —ubicada en Nueva York a finales del siglo pasado, pero como las viejas fábulas, trasladable a nuestros días y a nuestro país—. El protagonista (Daniel Day-Lewis) debe enfrentarse a una dicotomía amorosa: por un lado está la seguridad y el conformismo de su prometida (Winona Ryder); y por otro, la pasión y la rebeldía de lo desconocido (Michelle Pfeiffer). Y en el entorno, una espeluznante colección de sujetos, tipos, tipejos, canallas, parásitos, poderosos y tiranos que han creado unas normas sociales, unas tradiciones, que sólo sirven para mantener intocables sus privilegios. La imaginación, la libertad, la aventura o el amor no existen en su mundo de dinero y clasismo.

DOS CACHAS FRENTE A FRENTE «DEMOLITION MAN»



¡Y o está oquí otro vez el cachos de Stallane! El es «Demolition mon» ("El demaedor") par rozanes obvios, un poli de métodos un tanto expeditivos. Su enemiga es, en esta ocasión, Wesley Snipes, que do vido en lo pontollo o un psicópato asesino llo-modo Simon Phoenix. El enfrentamiento entre ombos se soldo con unos cuantos muertos de más, y terminon convertidos en presos congelados. Così cuarento oños después, Los Angeles se ho convertido en San Angeles, uno ciudad donde no hoy crimen ni violencia, gobernado por el olcolde Raymond Cocteau (Nigel Hawthorne). Phoenix se escopa y como lo paliao del siglo XXI no es copaz de enfrentorse o un criminal del XX, lo ogente Lenino Huxley (Sondro Bullock) descongelo al "demoedor". Comienzo uno persecución o muerte entre los dos mochos y lo ciudad muestro su verdadero cor: ademós de los personojos que se ven (ni fuman, ni beben, ni dicen tacos, ni hocen el omor), hoy otros que viven en los olcontorillos (morginodos, pera con humanidad y sentimientos).

«Demolition mon» es uno película concebido como un lorguísimo videoclip, algo lógico si tenemos en cuenta que constituye el debut como director de Morco Brombillo, un destacada y millonario reolizador de spots publicitarios. Al morgen de lo morolino sobre el futuro de lo humanidad y las cachos de los pratagonistas, se baso en uno occión trepidante y en una completo colección de peleos, persecuciones, bombazas, disparos y puñetazas. Un exhaustivo resumen de efectos especiales al servicio de lo copocidad destructora de unos luchadores cuyos argumentas horón que se les coigo lo baba o los ultros de nuestro país.

GLORIOSO EJÉRCITO... PERO MENOS «HISTORIAS DE LA PUTA MILI»

Los lectores de "El Jueves" seguro que conocen o personajitos como el sargento Arensivia (Juan Echanove), el general Huete (José Sozatornil "Sozo"), el comandante Giménez (Agustín González) o los soldados El Chino, El Maca, El Jeta, El Mangui, El Pichas, El Diputao o El Porky. Son personajitos de cómic creados por Ramón Tossos que se han trasladado a lo pantallo grande para protagonizar lo película «Historias de la puta mili».



Dirigido por el veterano Manuel Esteban, el film nos cuenta los oventuros de los susodichos elementos cuando se ven inmersos en una complejo troma de sotélites espíos, lo OTAN, misiones ultrasecretas y terroristas. Una visión irónico y sor-

cástico de lo mili basada en personajitos y carócteres reales pero exagerodamente distorsionados poro dor formo o lo forso.

El otro lodo de los héroes, uno cora más humona de los comandos, el lado menos glorioso del ejército y... por encima de todo una invitación a la carcajada.



MICRO

Te da la oportunidad de votar a los mejores del 93

ELIGE CON



Antena 3 Televisión

LOS



1 OPEL CORSA



2 YAMAHA
TOP JOG 90



3 YAMAHA
JOG R50



100
TOALLAS



500
CAMISETAS

ENVÍA EL CUPÓN DE PARTICIPACIÓN, INDICANDO TUS DATOS Y LOS ARTISTAS A LOS QUE DAS TU VOTO, A LA DIRECCIÓN MARCADA EN EL CUPÓN, ANTES DEL 15 DE FEBRERO DE 1994. INDICA EN UNA ESQUINA DEL SOBRE: "VOTACIÓN UN AÑO DE ROCK", Y PARTICIPARÁS EN EL GRAN SORTEO QUE SE CELEBRARÁ EL 1 DE MARZO, EN EL QUE PODRÁS GANAR LOS PREMIOS ARRIBA INDICADOS.

ADEMÁS, ENTRE TODAS LAS CARTAS RECIBIDAS EN **MICROMANÍA**, SE SORTEARÁN 100 CASSETES Y 10 CAMISETAS MÁS.

ENVIAR A: HOBBY PRESS - MICROMANÍA, APARTADO DE CORREOS 400, 28100 ALCOBENDAS. MADRID

NACIONAL

MEJOR ARTISTA
MEJOR ÁLBUM
MEJOR CANCIÓN
MEJOR VIDEO
MEJOR DIRECTO
ARTISTA REVELACIÓN

INTERNACIONAL

MEJOR ARTISTA
MEJOR ÁLBUM
MEJOR CANCIÓN
MEJOR VIDEO
MEJOR DIRECTO
ARTISTA REVELACIÓN

NOMBRE
DIRECCIÓN

CIUDAD
FECHA DE NACIMIENTO

D.P.
PROVINCIA
TEL.

CON LA COLABORACIÓN Y SUPERVISIÓN DE

AIE

ARTISTAS, INTERPRETES O EJECUTANTES
Sociedad de Gestión de España

Sociedad General
de Autores de España

Sociedad General
de Autores de España

MICRO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

5 AÑOS VENDIENDO
POR CORREO



TE ENVIAMOS TU PAQUETE
POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE
A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS.
(SOLO PENINSULA)

Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS
TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO
(PENINSULA Y BALEARES)

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

AMIGA 1200

ORDENADOR
32 Bit
69.900

CON 100 PROGRAMAS P.D.
Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN I.3

ARTICULOS A-1200

FAST RAM 2 Mb	24.900
FAST RAM 4 Mb	42.900
MONITOR 1940	49.900
MONITOR 1942	59.900
DISCO DURO 40 Mb	39.900
DISCO DURO 128 Mb	64.900
ACELERADORA GVP	68.030/40 Mhz
68030/40 Mhz	69.900
ACELERADORA GVP	68030/40 Mhz / 4 Mb
68030/40 Mhz / 4 Mb	99.900

VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2	12.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
GENLOCK GVP SVHS	69.900
AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600	12.900
MIDI	9.995
DIGITAL SOUND STUDIO PLUS	15.990
AT ONCE PLUS	39.900

AMIGA CD

32 BIT
CD ROM INCORPORADO
16,2 MILLONES DE COLORES
AUDIO 16 BIT
75 MINUTOS IMAGEN VIDEO
COMPATIBLE CD MUSICA

PRECIO SORPRENDENTE
59.900

CON 2 CD DE REGALO

CD + G
CD + TV

VERAS OIRAS HABLARAS

PRABALL FANTASIES 5990
KODOCOD 5990
ZOOX 5990
TV SPORT DUO 5990
AUFRED CHICKEN 5990
JURASSIC PARK 5990
RYDER CLIP 5990
MORPH 5990

MODEM

MODEMOS CON SOFTWARE ESPECIAL Y CABLES

SUPRA MODEM 2400 interno 9.900
SUPRA FAX MODEM PLUS 28.900
SUPRA FAX MODEM 24/96 13.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis 63.900
SUPRA FAX MODEM V332 Bis/1 45.900
SUPRA MODEM 2400 15.900

SCANNERS GENIUS

GENIUS 4500 17.990
GENIUS 256/Grises 24.990
GENIUS Color 49.990

DISCOS VIRGENES

10 DISCOS 3 1/2	995
10 DISCOS 5 1/4	495
10 DISCOS 3"	3.900
10 DISCOS 3 1/2 HD	1.500
10 DISCOS 5 1/4 HD	995

ALTAVOCES PARA MONITOR

4.990

ARCHIVADOR 80 DISCOS 3 1/2 1.890
ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/4 1.890

impresoras star

STAR LC 20

29.900

- 9 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- 180 CPS.
- GRAN VARIEDAD DE PRESTACIONES Y BAJO COSTE
- FACIL MANEJO

STAR LC 100

34.900

- IMPRESION A COLOR
- 9 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- 180 CPS.
- PANEL DE MULTI FUNCIONES

STAR LC 15

64.900

- 9 AGUJAS
- 136 COLUMNAS
- 180 CPS.
- 16 KBYTES DE BUFFER
- PARKING DE PAPEL

STAR LC 24-100

39.900

- 24 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- MODO SILENCIOSO
- PANEL DE MULTIPLES FUNCIONES
- IMPRESION ORIGINAL
- 2 COPIAS

STAR LC 24-30 COLOR

54.900

- 24 AGUJAS
- IMPRESION COLOR
- CAMBIO DE EMULACION AUTOMATICO
- 80 COLUMNAS
- 240 CPS.
- MODO ZOOM
- INTRODUCTOR AUTOMATICO

STAR SJ 114

99.900

- IMPRESION COLOR
- TRANSFERENCIA TERMICA
- 144 ELEMENTOS TERMICOS
- HASTA 510 CPS.
- VARIAS FUENTES DE IMPRESION

STAR LS 5

139.900

- 5 PAG. POR MINUTO
- 300 x 300 PPP
- BUFFER 0,5 Mb AMOLIBRE A 4,5
- BANDEJA DE 250 HOJAS
- PCL 4

RATONES PC

MOUSE 200 DUO MOUSE SOLE POINTER QUICK TRACK BOTTON MOUSE

P.V.P. - 5495 P.V.P. - 3795 P.V.P. - 6995 P.V.P. - 5195 P.V.P. - 3495

IBM PS/1

intel inside

Modelo 573 **299.900**
DESDE 12.486 Ptas MES

- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium
- 4 Mb de memoria RAM
- Disco duro de 170 Mb
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja minitorre

873 Multimedia

364.900
DESDE 15.193 Ptas MES

- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium
- 4 Mb de memoria RAM
- Disco duro de 170 Mb
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- CD ROM

La ayuda que tú necesitas

Obtén la suscripción gratuita al club Helpware de IBM.

- Suscripción a la revista trimestral Helpware Magazine
- Catálogo de ofertas especiales en productos y servicios
- Línea directa y gratuita las 24 horas del día, todos los días del año.

A tu alcance

IBM renueva la gama de ordenadores personales PS/1

VENTA A PLAZOS
CONSULTAR DETALLES

La línea PS/1 ofrece además de su facilidad de uso, una mayor potencia de proceso y posibilidades de expansión ampliadas. Los ordenadores están preconfigurados con:

- Sistema operativo DOS 6.0
- Windows 3.1
- Works 2.1

Ehvan instalados potentes programas de ayuda como PS/1 Tutorial, Fitness, PS/1 Index, utilidades de compresión de datos y detector de virus. También cuentan con acelerador de gráficos para entornos Windows y el novedoso Smart Energy System, un sistema de ahorro de energía.

Modelo 551

209.900
DESDE 8.759 Ptas MES

- Procesador 486 SX a 25 Mhz
- Ampliable Overdrive
- 4 Mb de memoria RAM
- Disco duro de 129 Mb
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja sobremesa

Modelo 582

309.900
DESDE 12.903 Ptas MES

- Procesador 486 DX2 a 50 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium
- 4 Mb de memoria RAM
- Disco duro de 170 Mb
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja sobremesa

Modelo 594

369.900
DESDE 15.400 Ptas MES

- Procesador 486 DX2 a 66 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium
- 4 Mb de memoria RAM
- Disco duro de 253 Mb
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja minitorre

Sound Blaster

CD Sound Blaster DISCOVERY

69.900

CD ROM para Sound Blaster 52.900
CD ROM para Sound Blaster externo 64.900
Kit CD5B16 Performance 89.900
Kit CSB16 Premium 104.900

Sound Blaster 13.900

Sound Blaster Pro 21.900

Sound Blaster 16 25.900

Video Blaster SE Special Edition 49.900

CREATIVE TVCoder 29.900

CD SONY + SOUND BLASTER PRO 59.900
CD SONY + CONTROLADORA 39.900

JOYSTICK

SEGA (Nintendo) PYTHON MEGA STAR G FORCE

MULTISISTEMA PC MASTER SYSTEM MEGADRIVE NINTENDO SUPER NINTENDO

INTRUDER 5.490
TELEMACH 6.900
PC EXTRA 4.950
RAIDER 5 2.990

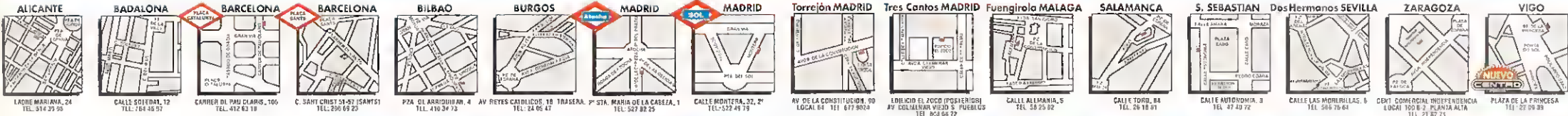
MAVERIC 2.990
JET FIGHTER 2.690
PC RAIDER 4.290
FLIGHT YOKE 9.900

AVIATOR 5.990
TOP STAR 3.595
MEGA BOARD 3.595
M-6 3.490

MEGASTICK 1.895
MEGA GRIP 3.195
MEGA MASTER 5.995
MEGA PAD 2.995

ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

CENTRO



MEGA ACCION
MEGA DRIVE + 2 CONTROL PAD
+ STREETS OF RAGE + SHINOBI
+ GOLDEN AXE + SONIC

MEGA PACK
MEGA DRIVE + 2 CONTROL PAD
+ WORLD CUP ITALIA + COLUMNS
+ SUPER HANG ON + SONIC

FLASH PACK - 25.990 SONIC PACK - 19.990



Master System II

MASTER SYSTEM II BASICA
+ SONIC 8.900

MASTER SYSTEM II BASICA
+ ALEX KID 7.900

PACK II
MASTER SYSTEM II + 1 MANDO
+ SONIC + SUPER MONACO GP
+ WORLD CUP + COLUMNS



Game Gear

GAME GEAR + COLUMNS 14900

BASIC
CON 4 JUEGOS:
+ SMASH TV TENNIS
+ RALLY CHALLENGE
+ PENALTY KICK OUT
+ COLUMNS II 18990

GAME GEAR PLUS 22490
GAME GEAR + SONIC + ADAPTADOR CORRIENTE

TV PACK 28900
GAME GEAR + TV TUNER + FUENTE ALIMENTACION + SONIC
CONVERSOR DE TV PORTATIL

OFERTAS SEGA
CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO

007 THE COOL THING MEGA DRIVE - 2990	ACUATIC GAMES MEGA DRIVE - 2990	ALIEN SYNDROME GAME GEAR - 1990	AYRTON SENNA MS - 6990 - 4990	BACK TO THE FUTURE M. SYSTEM - 2490	BATMAN RETURN MD - 6990 - 2990 MS - 5990 - 2490 GG - 5990 - 3190	BUCK ROGERS MEGA DRIVE - 2990	CALIFORNIA GAMES MEGA DRIVE - 3490
CRUE BALL MEGA DRIVE - 2990	CYBERBALL MEGA DRIVE - 2990	CHIFF MASTER GAME GEAR - 1990	CHUCK ROCK G. GEAR - 2595	DICK TRACY MEGA DRIVE - 2990	FANTASY ZONE GAME GEAR - 1990	G. FOREMAN BOXING GAME GEAR - 1990	GLOBAL GLADIATOR M. SYSTEM - 2490
LEADER BOARD MEGA DRIVE - 2990	LEMMINGS MS - 3990 - 2490	LOTUS TURBO CHALLENGER MEGA DRIVE - 2990	MEGAMABLE MADNESS M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990	MIKEY MOUSE II M. SYSTEM - 2490	MOONWALKER MEGA DRIVE - 2990	NINJA GARDEN M. SYSTEM - 2490	PACMANIA M. SYSTEM - 2490
SPACE GUN M. SYSTEM - 2490	SPACE HARRIER II MEGA DRIVE - 2990	SPEEDBALL II MEGA DRIVE - 2990	SPIDERMAN MEGA DRIVE - 2990	SUPER HANG ON MEGA DRIVE - 2990	SUPER MONACO GP GAME GEAR - 2595	TALESPIR MD - 6990 - 5490 GG - 5990 - 4390	TAMTAM ADVENTURE MEGA DRIVE - 2990
TAZANANIA MS - 3990 - 3990 GG - 5990 - 4390	TERMINATOR GG - 5990 - 4390	WORDER BOY G. GEAR - 2595	WRESTLE WAR MEGA DRIVE - 2990				

NOVEAODES 500 Plus

ETERNAL CHAMPIONS UN JUEGO PARA LA ETERNIDAD AL MEJOR PRECIO + 11.790 Y CON REGALOS EXCLUSIVOS	ADDAMS FAMILY MEGA DRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490	ALADDIN MEGA DRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490	ANDRE AGASSI MEGA DRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490	ASTERIX MEGA DRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490	BART'S NIGHTMARE MEGA DRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490	BUGSY MEGA DRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490	CLIFF HANGER MEGA DRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490	COOL SPOT MEGA DRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490	CHUCK ROCK II MEGA DRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
LETHAL ENFORCERS MEGA DRIVE - 11900	MORTAL COMBAT MEGA DRIVE - 9900	NBA ALL STAR MEGA DRIVE - 8990	PELE MEGA DRIVE - 7490	PUGGSY MEGA DRIVE - 6990	ROAD RUNNER MEGA DRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990	ROBOCOP 3 MEGA DRIVE - 8990 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990	ROBOCOP US TERMINATOR MEGA DRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990	SENSIBLE SOCCER MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4990 GAME GEAR - 5990	SONIC CHAOS M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990
STREETS OF RAGE M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190	T-2 ARCADE MEGA DRIVE - 8990 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990	THE FLINSTONES MEGA DRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990	TINY TOONS MEGA DRIVE - 6990	TOE JAM & EARL MEGA DRIVE - 9900	TURTLES HYPERSTONE MEGA DRIVE - 7990	TURTLES TOURNAMENT MEGA DRIVE - 9900	ULTIMATE SOCCER MEGA DRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990	WINTER OLYMPICS MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990	WIZ'N' UZ MEGA DRIVE - 6990
ZOMBIES MEGA DRIVE - 7990	ZOOZ MEGA DRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990								

VIDEO

MEJORES VIDEOS LOS TIENES QUE TENER

AKIRA PVP - 1.995	HIST OF THE NORTH STAR PVP - 2.995	DOMINION TANK POLICE PVP - 2.995
VENUS WAR PVP - 2.995	UOTSUKIBOSI PVP - 2.995	DOOMED MEGALOPOLIS PVP - 1.995
3X3 OJOS PVP - 2.495	GARLUCK JUNIOR PVP - 2.995	EL MAS FUERTE DEL MUNDO PVP - 1.995
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON PVP - 1.995	LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL PVP - 1.995	ADVENTURA MISTICA PVP - 1.995

GAME GENIE

PARA NINTENDO NES 6500
PARA MEGA DRIVE 9900
PARA GAMEBOY 6100

NEO 69900

BLUE'S JOURNEY 75900

ART OF FIGHTING 86900

ALPHA MISSION II 24400
ANDRO DUNOS 32900
ART OF FIGHTING 32900
BASEBALL STAR PROF 16800
BASEBALL STARS 2 45900
BLUE'S JOURNEY 17600
CROSSED SWORDS 24400
CYBER UP 14900
EIGHT MAN 19900
FATAL FURY 35900
FATAL FURY 2 46000
FOOTBALL FRENZY 34200
GHOST PROTIS 26300
KING OF THE MONSTERS 19900
LEAGUE BOWLING 14900
MAGICAL LORD 33900

MUTATIONATION 36200
NAM 1975 17800
NINJA COMBAT 14900
PUZZLED 14900
SAHARA SHOOTDOWN 47900
SENGOKU 35900
SENGOKU II 47900
SUPER BASEBALL 2020 16900
SUPER SIDEWINDS 38800
THE SUPER SPY 19900
TOP PLAYERS GOLF 17800
TRASH RALLY 19900
WORLD HEROES 36800
WORLD HEROES 2 47900
3 COUNT BOUT 47900

MAS MEGA DRIVE		MAS M. SYSTEM	
ADAPTADOR 4 JUGADORES	4990	BART VS THE WORLD	6990
ANOTHER WORLD	8490	CRASH DUMMIES	6690
BATTLEBOYS	7490	CHAMPION OF EUROPE	6990
CYBORG JUSTICE	6990	DESERT STRIKE	5990
DOUBLE DRAGON III	8490	F1 RACING	5990
EUROPEAN CLUB SOCCER	8990	FIRE & ICE	5990
F1 RACING	9900	PIT FIGHTER	6990
F117	8990	POWER STRIKE II	5990
FLASH BACK	9990	RAINBOW ISLAND	5490
GAUNTLET 4	8990	RENEGADE	5490
GRAND SLAM TENNIS	6490	ROAD RUSH	5990
GREATEST HEAVYWEIGHTS	9900	STAR WAR	5990
GUNSHIP	8990	STRIDER II	6990
GUNSTAR HEROES	8490	SUPERMAN	5490
HAUNTING	9990	TECMO WORLD CUP	5990
HOCKEY 94	8990	THE FLASH	5990
JAMES POND 3	8990	TOM & JERRY	5990
JUNGLE STRIKE	9900	WRESTLEMANIA	6990
LOTUS 2	8990	WWF STEEL CAGE	6990
MAZING WARS	7990		
MEGALOMANIA	9990		
MIG 29	7990		
RANGER X	7990		
ROCKET KNIGHT	7990		
ROLLING THUNDER II	5990		
SHINOBI III	8990		
STREETS OF RAGE II	6990		
STRIDER II	7990		
SUMMER CHALLENGER	6490		
SUNSET RIDERS	6990		
TEST DRIVE II	6990		
VIRTUAL PINBALL	8990		
WAR SPEED	8490		
WIMBLEDON II	7990		
WRESTLEMANIA	7990		

MAS GAME GEAR	
CRASH DUMMIES	6490
DESERT STRIKE	5990
DOUBLE DRAGON	5990
F1 RACING	5990
FIRE & ICE	5990
JAMES POND 2	5990
ROAD RUSH	5990
SPIDERMAN II	5990
STAR WAR	5990
SUPER OFF ROAD RACER	5190
WONDERBOY II	5190
WWF STEEL CAGE	6490

CUPON DE PEDIDO	
MAIL	VE
VENTA POR CORREO	
MARCA TU SISTEMA	Nº DE CLIENTE
<input type="checkbox"/> SPECTRUM CINTA	NOMBRE
<input type="checkbox"/> AMSTRAD CINTA	APELLIDOS
<input type="checkbox"/> AMSTRAD DISCO	DIRECCION
<input type="checkbox"/> COMMODORE	POBLACION
<input type="checkbox"/> PC 5 1/4	PROVINCIA
<input type="checkbox"/> PC 3 1/2	CODIGO POSTAL
<input type="checkbox"/> AMIGA	TELEFONO
<input type="checkbox"/> ATARI	
<input type="checkbox"/> MASTER-SYSTEM	
<input type="checkbox"/> MEGA DRIVE	
<input type="checkbox"/> GAME GEAR	
<input type="checkbox"/> NINTENDO	
<input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO	
<input type="checkbox"/> GAME BOY	
<input type="checkbox"/> LYNX	
<input type="checkbox"/> VIDEO	
<input type="checkbox"/> OTRO	
GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250	
TOTAL	

91 380 2892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 H

FAX: (91) 380 34 49



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA)

Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



CONSOLA BASICA 17.900

¡PIDELA YA!

CONSOLA + SUPER MARIO ALL STARS 25.900

SUPER NINTENDO SCOPE 9900
CABLES ALARGADORES SUPER NIN 2195
BOLEA DE JUEGOS SUPER NIN 1925
MALETRIX SUPER NINTENDO 4490
FUNDAS PARA NINTENDO SCOPE 5990

HYPER BEAM Mando distancia 8990
MANDO DE CONTROL 2490
CABLE EUROCONECTOR 2190
JOYSTICK FANTASTIC 4900
SN PRO PAD (Transparente) 3590



GAMEBOY 7.990



11.990

ALIEN 3 5490
BART US JUGGERNAUTS 4990
BATTLETOADS II 5490
BEST OF THE BEST 5490
BOMB JACK 4990
CHUCK ROCK 4990
DARKWING DUCK 5990
EL IMPERIO CONTRAATACA 5490
GEORGE FOREMAN BOX 5990
JURASSIC PARK 4490

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

TETRIS

STAR WARS

14.990

ESTAS SON

TUS TIENDAS MAIL

CENTRO MAIL C. SANT CRIST 51-57 SANTS, BARCELONA. TEL: 296 69 23	CENTRO MAIL PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 412 34 73	CENTRO MAIL EDIFICIO EL ZOCCO (posterior) AV. COLMENAR VIEJO, SECT. PUEBLOS TRES CANTOS (MADRID). TEL: 804 08 72	CENTRO MAIL AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64, TORREJON DE ARDOZ MADRID. TEL: 677 90 24	CENTRO MAIL C. ALEMANIA, 5 PUENGIROLA (MALAGA). TEL: 58 25 82	CENTRO MAIL TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81	CENTRO MAIL C. LAS MORFILLAS DOS HERMANAS (SEVILLA). TEL: 566 76 64	CENTRO MAIL CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
CENTRO MAIL PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98	CENTRO MAIL SOLEDAD, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97	CENTRO MAIL AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trosoro) BURGOS. TEL: 24 05 47	CENTRO MAIL P. STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25	CENTRO MAIL MONTERA, 32, 2. MADRID. TEL: 522 49 79	CENTRO MAIL PLAZA DE LA PRINCESA, 4 VIGO. TEL: 22 09 39	CENTRO MAIL C. LAS MORFILLAS DOS HERMANAS (SEVILLA). TEL: 566 76 64	CENTRO MAIL CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
CENTRO MAIL C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 TD	CENTRO MAIL C. LAS MORFILLAS DOS HERMANAS (SEVILLA). TEL: 566 76 64	CENTRO MAIL C. LAS MORFILLAS DOS HERMANAS (SEVILLA). TEL: 566 76 64	CENTRO MAIL C. LAS MORFILLAS DOS HERMANAS (SEVILLA). TEL: 566 76 64	CENTRO MAIL C. LAS MORFILLAS DOS HERMANAS (SEVILLA). TEL: 566 76 64	CENTRO MAIL C. LAS MORFILLAS DOS HERMANAS (SEVILLA). TEL: 566 76 64	CENTRO MAIL C. LAS MORFILLAS DOS HERMANAS (SEVILLA). TEL: 566 76 64	CENTRO MAIL C. LAS MORFILLAS DOS HERMANAS (SEVILLA). TEL: 566 76 64

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 28 92

ATENCION

CREACION DE

NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias
TEL: 380 28 92



IMPORTACION NOVEDADES



A-TRAIN	6995	GOAL KICK OFF 3	6195
A320 AIRBUS	5995	GUNSHIP 2000	6995
ALIEN 3	5490	1-RED GUNS	6990
ALIEN BREED 2	5490	JURASSIC PARK	5490
BODY BLOWS	5395	IRON HEART	5595
BURNING RUBBER	5490	MICRO MACHINES	5490
CARDIAX	2490	PIVBALL FANTASIES	5990
CIVILISATION	6995	ROAD RUSH	5190
DESERT STRIKE	5990	SLEEP WALKER	5195
EYE OF THE BEHOLDER II	7195	URIDIUM 2	5490
F1 GRAND PRIX	6995	WONDER DOG	5490

AMIGA 1200

ALFRED CHICKEN	5490	EUROPEAN CHAMP	5490
ALIEN BREED 2	5990	JURASSIC PARK	5990
BODY BLOWS GALACTIC	5990	MORPH	5990
BURNING RUBBER	5490	NIGEL MANSELL	5990
CASTLES 2	6990	SM LIFE	6995
CHAOS ENGINE	5490	SLEEP WALKER	5195
DINO WORLDS	5990	TEX	6990
		TURRICAN 3	5490



IMPORTACION OFERTAS

AFTER BURNER	1795	FANG	1795
ARKANOID II	1795	PANZA KICK BOXING	1795
BURBLE BOBBLE	1795	PRINCE OF PERSIA	1795
GHOLLS N GHOSTS	1795	PRO TENNIS TOUR	1795
ITALY 1990	1795	RAINBOW ISLAND	1795
LAST NINJA 3	1795	SWIV	1795
LOTUS ESPRIT TURBO	1795	WORLD CLASS LEAD	1795



NACIONAL NOVEDADES

FLASH BACK	5990	SENSIBLE SOCCER	4990	ZOO	3600	PIVBALL DREAMS	5150
FAITH OF ATLANTIS	6150	STREET FIGHTER II	3900	CHUCK ROCK 2	3995	ISAR II	4995
HUMANS RACE	4990	TORNADO	3995	BLASTAR	4995	BLOS	4995
SEAL TEAM	5990	SENSIBLE SOCCER	4990	SPACE HULK	6990		



OFERTAS NACIONAL

1.495	995
AIR BUCKS	7 COLORS
BIL TOMATO	ADVANTAGE TENNIS
BUDOKAN	CISCO HEAT
CAR LEWIS	SMASH TV
COOL WORLD	
CHICKEN ITZA	1.995
DAS 880T	WWF EUROP. RAMPAGE
DEUTEROS	
ELF	2.495
ELVIRA (arcade)	DUNE
FANTASTIC WORLD	FUTURE WARS
LEGEND	SHADOW SORCERER
PAPER BOY II	
PUSH OVER	2.995
RACE DRIUN'	F15 STRIKE EAGLE II
SAMURAI	RAILROAD TYCOON
SLEEPWALKER	SILENT SERVICE
TIP OFF	
TROLLS	
WIZKID	



OFERTAS NACIONAL

1.495	995
AIR BUCKS	7 COLORS
BIL TOMATO	ADVANTAGE TENNIS
BUDOKAN	CISCO HEAT
CAR LEWIS	SMASH TV
COOL WORLD	
CHICKEN ITZA	1.995
DAS 880T	WWF EUROP. RAMPAGE
DEUTEROS	
ELF	2.495
ELVIRA (arcade)	DUNE
FANTASTIC WORLD	FUTURE WARS
LEGEND	SHADOW SORCERER
PAPER BOY II	
PUSH OVER	2.995
RACE DRIUN'	F15 STRIKE EAGLE II
SAMURAI	RAILROAD TYCOON
SLEEPWALKER	SILENT SERVICE
TIP OFF	
TROLLS	
WIZKID	



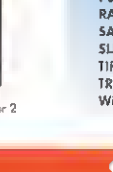
OFERTAS NACIONAL

1.495	995
AIR BUCKS	7 COLORS
BIL TOMATO	ADVANTAGE TENNIS
BUDOKAN	CISCO HEAT
CAR LEWIS	SMASH TV
COOL WORLD	
CHICKEN ITZA	1.995
DAS 880T	WWF EUROP. RAMPAGE
DEUTEROS	
ELF	2.495
ELVIRA (arcade)	DUNE
FANTASTIC WORLD	FUTURE WARS
LEGEND	SHADOW SORCERER
PAPER BOY II	
PUSH OVER	2.995
RACE DRIUN'	F15 STRIKE EAGLE II
SAMURAI	RAILROAD TYCOON
SLEEPWALKER	SILENT SERVICE
TIP OFF	
TROLLS	
WIZKID	



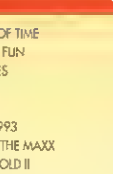
OFERTAS NACIONAL

1.495	995
AIR BUCKS	7 COLORS
BIL TOMATO	ADVANTAGE TENNIS
BUDOKAN	CISCO HEAT
CAR LEWIS	SMASH TV
COOL WORLD	
CHICKEN ITZA	1.995
DAS 880T	WWF EUROP. RAMPAGE
DEUTEROS	
ELF	2.495
ELVIRA (arcade)	DUNE
FANTASTIC WORLD	FUTURE WARS
LEGEND	SHADOW SORCERER
PAPER BOY II	
PUSH OVER	2.995
RACE DRIUN'	F15 STRIKE EAGLE II
SAMURAI	RAILROAD TYCOON
SLEEPWALKER	SILENT SERVICE
TIP OFF	
TROLLS	
WIZKID	



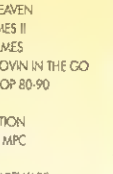
OFERTAS NACIONAL

1.495	995
AIR BUCKS	7 COLORS
BIL TOMATO	ADVANTAGE TENNIS
BUDOKAN	CISCO HEAT
CAR LEWIS	SMASH TV
COOL WORLD	
CHICKEN ITZA	1.995
DAS 880T	WWF EUROP. RAMPAGE
DEUTEROS	
ELF	2.495
ELVIRA (arcade)	DUNE
FANTASTIC WORLD	FUTURE WARS
LEGEND	SHADOW SORCERER
PAPER BOY II	
PUSH OVER	2.995
RACE DRIUN'	F15 STRIKE EAGLE II
SAMURAI	RAILROAD TYCOON
SLEEPWALKER	SILENT SERVICE
TIP OFF	
TROLLS	
WIZKID	



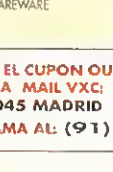
OFERTAS NACIONAL

1.495	995
AIR BUCKS	7 COLORS
BIL TOMATO	ADVANTAGE TENNIS
BUDOKAN	CISCO HEAT
CAR LEWIS	SMASH TV
COOL WORLD	
CHICKEN ITZA	1.995
DAS 880T	WWF EUROP. RAMPAGE
DEUTEROS	
ELF	2.495
ELVIRA (arcade)	DUNE
FANTASTIC WORLD	FUTURE WARS
LEGEND	SHADOW SORCERER
PAPER BOY II	
PUSH OVER	2.995
RACE DRIUN'	F15 STRIKE EAGLE II
SAMURAI	RAILROAD TYCOON
SLEEPWALKER	SILENT SERVICE
TIP OFF	
TROLLS	
WIZKID	



OFERTAS NACIONAL

1.495	995
AIR BUCKS	7 COLORS
BIL TOMATO	ADVANTAGE TENNIS
BUDOKAN	CISCO HEAT
CAR LEWIS	SMASH TV
COOL WORLD	
CHICKEN ITZA	1.995
DAS 880T	WWF EUROP. RAMPAGE
DEUTEROS	
ELF	2.495
ELVIRA (arcade)	DUNE
FANTASTIC WORLD	FUTURE WARS
LEGEND	SHADOW SORCERER
PAPER BOY II	
PUSH OVER	2.995
RACE DRIUN'	F15 STRIKE EAGLE II
SAMURAI	RAILROAD TYCOON
SLEEPWALKER	SILENT SERVICE
TIP OFF	
TROLLS	
WIZKID	



OFERTAS NACIONAL

1.495	995
AIR BUCKS	7 COLORS
BIL TOMATO	ADVANTAGE TENNIS
BUDOKAN	CISCO HEAT
CAR LEWIS	SMASH TV
COOL WORLD	
CHICKEN ITZA	1.995
DAS 880T	WWF EUROP. RAMPAGE
DEUTEROS	
ELF	2.495
ELVIRA (arcade)	DUNE
FANTASTIC WORLD	FUTURE WARS
LEGEND	SHADOW SORCERER
PAPER BOY II	
PUSH OVER	2.995
RACE DRIUN'	F15 STRIKE EAGLE II
SAMURAI	RAILROAD TYCOON
SLEEPWALKER	SILENT SERVICE
TIP OFF	
TROLLS	
WIZKID	

CD ROM

CD ROM

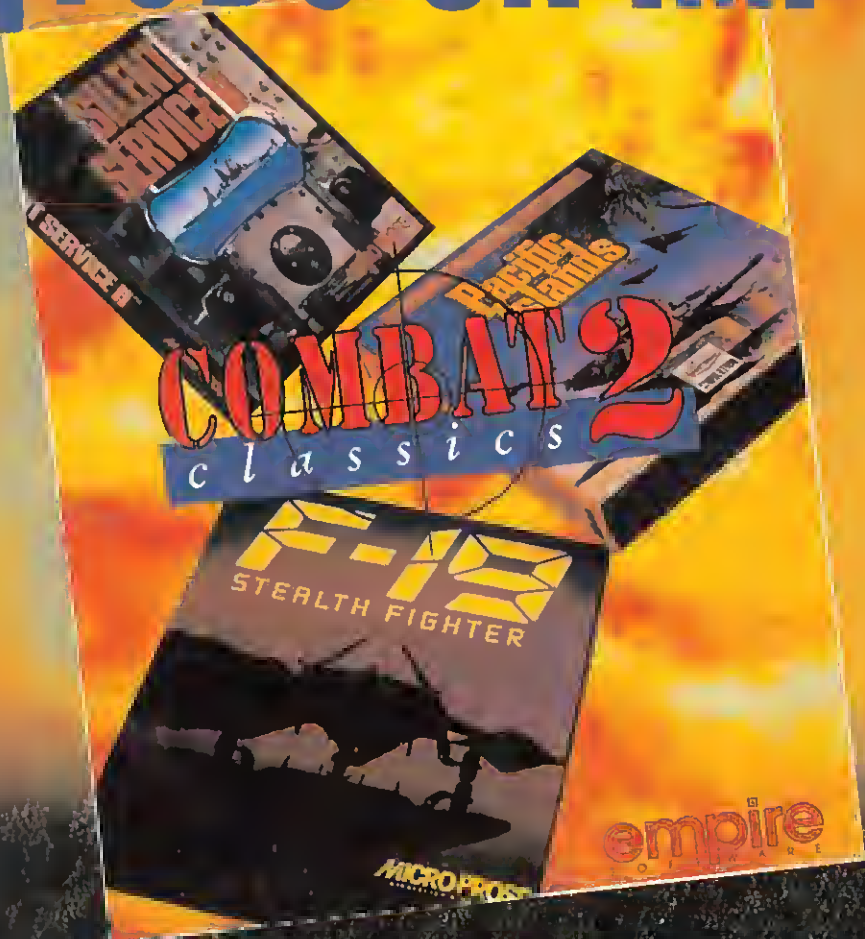
CD ROM

7th GUEST - 13990	MAN ENOUGH - CONS	ADVANTAGE TENNIS - 9990	GIGA GAMES - 7990	PACK BATTLES OF TIME - 7950	SUPER GAME SWIN I - 2990
AKIRA - 6990	ALONE IN THE DARK - 9990	BACKROAD RACERS - 10990	HOUND OF BASKERVILLE - 3990	POWER UTILITIES - 4990	SUPER GAME SWIN 2 - 2990
BEETHOVEN - 12900	BIG 100 GAMES - 7990	CAPITOL HILL MPC - 8990	HUMANS 162 - 8990	PSYCHO KILLER - 3990	SUPR CD II SHAREWARE - 3990
CINEMANIA - 12900	CLIP ART GOLIATH - 4990	CONSPIRACY - 10990	IRON HELIX - 7700	SELECTWARE - 5990	TOP 2000 SHAREWARE 93 - 6990
COVER GIRL POKER - 7990	CUPART GOLIATH - 4990	COVER GIRL POKER - 7990	JOURNEY MAN - 8990	SHAREWARE 1993 - 5990	WINDOW MASTER - 5990
DIGITAL LOVE MPC - 6990	CONSPIRACY - 10990	DR. SHAREWARE - 5990	JUTLANDS - 5990	SHAREWARE 2 THE MAXX - 3990	WINDOWWARE - 5990
DR. SHAREWARE II - 5990	COVER GIRL POKER - 7990	DUNE - 8990	KODAC PHOTO CD - 5990	SHAREWARE GOLD II - 7990	WORLD OF GAMES - 3990
DUNGEON HACK - 8990	COVER GIRL POKER - 7990	ERIC THE UNREADY - 9990	LABYRINTH OF TIME - 7990	SHAREWARE HEAVEN - 7990	WORLD OF WINDOWS - 7990
GAMEWARE COLLECTION - 14990	COVER GIRL POKER - 7990	GAMEWARE COLLECTION - 14990	LAWN MOVER MAN - 11990	SHERLOCK HOUNES II - 9990	
	COVER GIRL POKER - 7990		LEARN SPEAK ENG/ SPN - 14990	SING ALONG LOVIN IN THE GO - 2990	
	COVER GIRL POKER - 7990		LORD OF THE RING - 9990	SING ALONG TOP 80-90 - 2990	
	COVER GIRL POKER - 7990		MOTOR CARS - 10990	SINK OR SWIN - 6990	
	COVER GIRL POKER - 7990		MOZART - 12900	SOUND SENSATION - 4990	
	COVER GIRL POKER - 7990		MUSICAL INSTRUMENTS - 12900	SPACE SHUTTLE MPC - 8990	
	COVER GIRL POKER - 7990		OCEAN LIFE - 5990	STRAVINSKY - 12900	
	COVER GIRL POKER - 7990		ORIGINAL SHAREWARE - 4990	SUPER CD II SHAREWARE - 3990	
	COVER GIRL POKER - 7990		OSCAR - 6990	SUPER CLIPART - 5990	

PARA HACER UN PEDIDO POR CORREO, RECORTA EL CUPON QUE APARECE EN LA PAGINA ANTERIOR Y ENVIALO A: MAIL VXC, Pº Santa Mª de la Cabeza, 1, 28045 MADRID
O SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR TELEFONO, LLAMA AL: (91) 380 28 92



¡TODO UN IMPERIO DE DIVERSION!



Tres clásicos del género de la simulación.

Disfruta de tres de las simulaciones más reales y premiadas que se han programado hasta el momento:

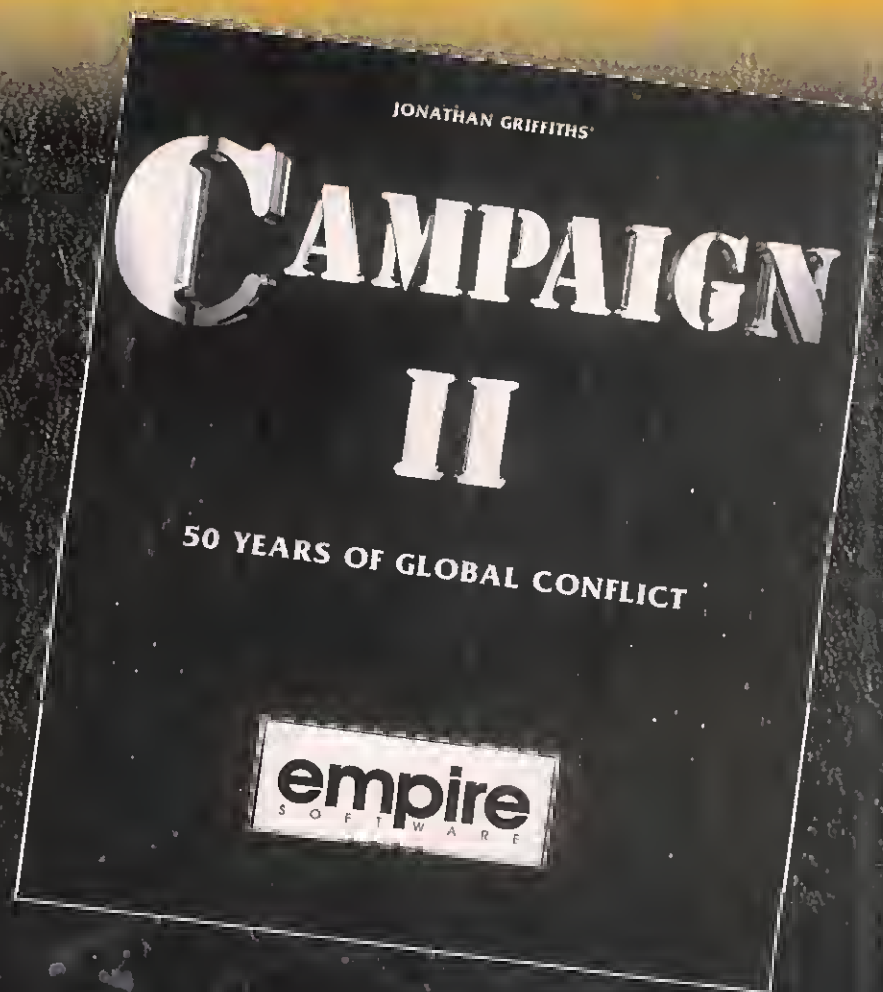
- **F-19 Stealth Fighter.** Pilota el famoso caza-bombardero invisible.
- **Pacific Islands.** Controla a toda una escuadra de carros de combate o ponte a los mandos de uno de ellos.
- **Silent Service II.** Desafía a toda la flota japonesa en el Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial.

¡La última experiencia en combate!

La esperada segunda parte del ya clásico en juegos de guerra y estrategia.

Ahora podrás revivir las batallas producidas en los últimos 50 años, desde la Guerra de Corea a la de Vietnam, pasando por la de los Seis Días. Controlar un regimiento, pilotar un helicóptero o un tanque de entre los 100 vehículos diferentes disponibles, o editar tu propio terreno de juego son algunas de las posibilidades que te ofrece este increíble y completo programa.

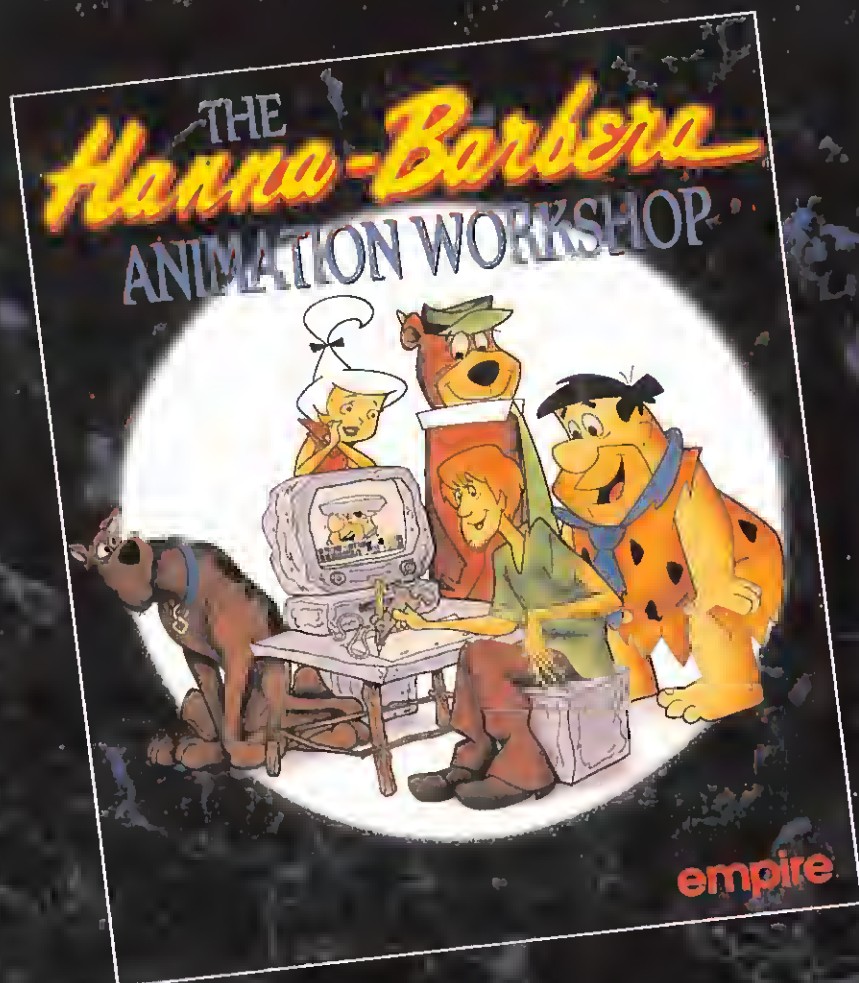
Simplemente, la simulación militar del año.



Un programa con prestaciones profesionales pero con un interface de muy sencillo manejo.

Con Hanna Barbera Animation Workshop podrás realizar, paso a paso, todas las operaciones que permiten crear los dibujos animados. Dibujar a lápiz, pasar a papel cebolla, pintar y animar son algunas de los cientos de opciones que te ofrece el programa, además de incluir una librería con más de 200 escenas diferentes de animación con Los Picapiedra, el oso Yogi o Scooby Doo.

Ahora todo el mundo puede divertirse realizando sus propios dibujos animados.



LA PIRATERIA
ES UN DELITO

The Hanna-Barbera Animation Workshop © 1994 Hanna-Barbera Production Inc. Licencia de Copyright Promotions Ltd. Copyright del Software © 1994 Chromacolor Animation Supplies and Equipment Ltd. © 1994 Packaging Design Empire Software Empire es una Marca Registrada de Entertainment International (UK) Ltd. F-19 Stealth Fighter © Microprose Software, Inc. Todos los derechos reservados. Pacific Islands © Empire Software, Oxford Digital Enterprises. Todos los derechos reservados. Silent Service II © Microprose Software, Inc. Todos los derechos reservados. Campaign II © 1994 Empire Software/Jonathan Griffiths. Empire es una marca registrada de Entertainment International (UK) Ltd.

Distribuidos por:
Arcadia
software, s. a.